* číslo 6
* ročník 1991
* LEVEL 10

POČÍTAČOVÉ HRY

AMIGA * ST * PC COMPATIBLE * ATARI * COMMODORE 64 * ZX - SPECTRUM * DIDAKTIK * A DALŠÍ

cena 18,- Kčs

EXCALIBUR

RAILROAD TYCOON

SPEEDBALL 2

DARK SIDE

F-16
Combat Pilot

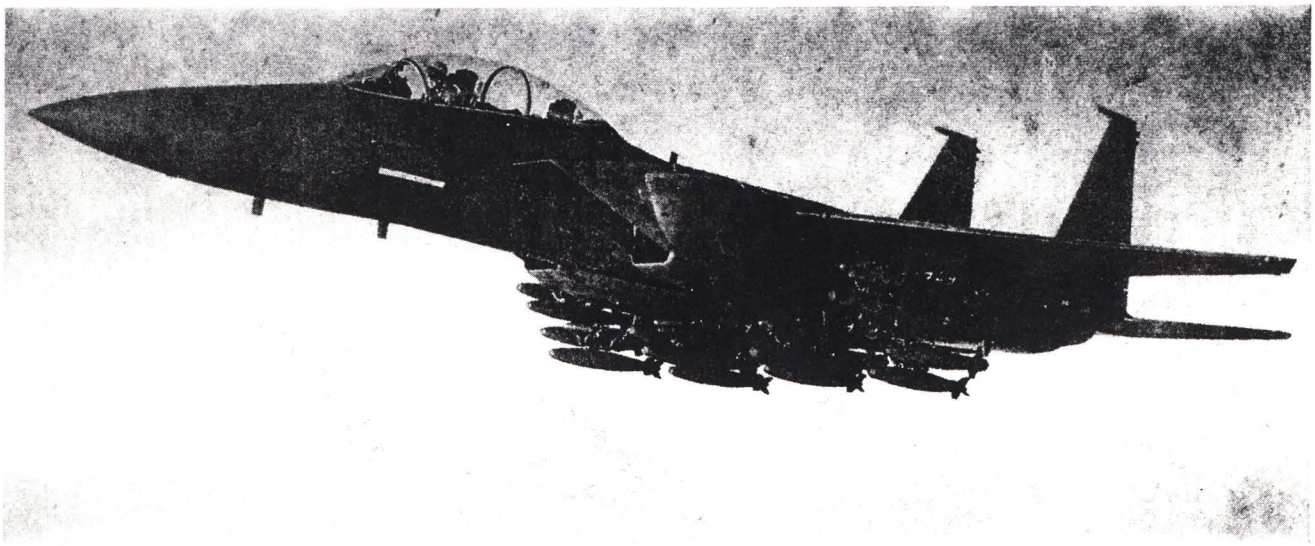
A-10
Tank Killer

FEUD

F-29
Retaliator

FALCON

CARRIER COMMAND



Vždyť létat je tak snadné

Téměř celá polovina tohoto čísla je věnována počítačové simulaci. Je tu snad všechno, co se napodobit dá - letadla, auta, motorky, vlaky, lodě, ponorky a dokonce i město. Chybí snad jen simulace letu na koštěti, ale to jenom proto, že se o ni ještě nikdo nepokusil. Protože "ocelovi ptáci" stáli u kolébky toho, čemu se říká počítačová simulace, věnovali jsme jim nejvíce prostoru.

Létání je prastarým snem člověka. Co fascinovalo už geniálního Leonarda da Vinci, nenechalo spát ani programátory. Kdo první zaplnil bílé "bajty" na mapě leteckých simulátorů se nám asi již nepodaří přesně zjistit. Podnikli jsme v redakci určitá archeologická pátrání a podařilo se nám vykopat první počítačové "skutečné" letadlo. Poprvé vzlétlo v roce 1979 na počítači Apple III ve hře *Flight Simulator*. Hra mohla nabídnout jen jednoduchou grafiku a primitivní zvuky.

Programátoři pionýrského období se potýkali s vážným problémem - jak se co nejvíce přiblížit skutečnosti. Každý přece musí uznat, že věrné napodobení pohledu z letadla si vyžádá více početních úkonů, než nějaký "Manic Miner". Proto také v době, kdy na Západě byl neotřesitelným králem osmibitovy C64, hrály se s letadly spíše akční a strategické hry. Ale i přes omezenou paměť a rychlost vznikla skutečná esa; např. *Fighter Pilot*, *Jet*, *Hellcat Ace*, *Tomahawk* nebo *Ace of Aces*. Už tehdy začala výrazně převládat simulace moderních válečných strojů. Pro mírové létání se moc "volných bitů" na pultech obchodů s hrami nenašlo. Přece se tu vyskytnou vyjímky: *Jet Flight*, *Solo Fligh*, *Arco Jet*. Z novějších her třeba *Chuck Yeager's AFT* nebo *Blue Angels*.

Pak staré "olítané" osmibity nahradily nové báječné stroje typu ST, Amiga a PC. Na monitorech se to rychle začalo hemžit už opravdu skvělými simulacemi, technicky dokonalými a stále více se přibližujícími realitě. Na prvním místě se tu sluší jmenovat *F-16 Falcon*, podle mínění naší redakce nejlepší simulátor vůbec. Oblíbenost Falcona se stále udržuje pomocí *Mission* disků. To není jen průhledný trik, jak vytáhnout z kapes počítačových pilotů nějakou tu valutu. S každým dílem je hra částečně předělána. Za tímto králem počítačového nebe je v těsném závěsu pořádná smečka dalších a dalších strojů - neviditelný *Stealth F-19*, futuristický *F-29 Retaliator*, *Flight of The Intruder* či *A-10 Tank Killer*. Jsou položeny i základní kameny v simulaci vrtulníků - *Super Huey*, *Gunship* a *LHX*.

Co přenesl tento rok? Lze vypozorovat dva základní trendy - návrat k naprostým začátkům. K době, kdy leteckému průmyslu ještě tekl "benzín po bradě". Cestu naznačila akční hra *Wings*, pak se roztrhl se všemi trojplošníky a dvojplošníky pytel. Jmenujme alespoň *Blue Max* a *Red Baron*.

Druhé pole působnosti se programátorům otevřelo po skončení (alespoň doufám) studené války. Najednou si všichni bitoví piloti z rozvinutějších zemí přáli sednout do strojů, které po celá dlouhá léta jenom stíhali a sestřelovali! Každý se chtěl podívat na věc z druhé strany a ovládnout *Mig 29 - Fulcrum* či *SU 25 - Stormovik*. Jako by se tím snažili nahradit Varšavské smlouvě všechny ztráty z předchozích počítačových soubojů.

A jak v budoucnu? I když je současný stav a úroveň simulátorů vysoká (to neplatí jen pro simulace letecké), vše záleží na hardware. Trend ve hrách směřuje ke zvyšování kvality a rozšiřování výběru. Čím více, tím lépe. V připravované horké novince *Bird of Prey* se prý bude létat všim, co se kdy vzneslo na oblohu.

A za pár let se možná dočkáme toho, že pilotní zkoušky složíte v křesle svého pokoje.

LEVEL 10

EXCALIBUR * 6

16 Ne / Ano 8

16 Ne / Ano 8

Vždyť létat je tak snadné...	2
Falcon	4
Falcon Mission Disk 1 + 2	5
Fighter Bomber	6
Dam Busters	7
A-10 Tank Killer	8
Tomahawk	9
F-16 Combat Pilot	9
Red Baron	10
F-29 Retaliator	10
Silent Service II F/A - 18 Interceptor	11
LHX Attack Chopper Jet Flight	11
Gunship	11
Test Drive I, II, III	12
Stunt Car Racer	12
Carrier Command	13
Toyota Celica GT Rally	13
Sim City	14
Railroad Tycoon	14
Team Suzuki Enduro Racer	15
Out Run Lombard Rally	15
Feud - plánek a kouzla	16
Naše adresa je Excalibur P.O.Box 414	18
Žebříčky nejlepších her	19
Chaos Strikes Back - mapy	20
Dark Side - návod a mapa	22
Speedball II - taktika	23
Pokemania ZX-Spectrum	24
Pokemania Atari 800	24
Pokemania Sharp	25
Sierra On-Line - seriál	26
3 D Construction Kit	27
Saboteur - plánek	28
i-servis (inzertní služba čtenářům)	29
Když vypnou proud...	31
Tipy + Triky (Záchranná služba)	32

Vážení čtenáři, fandové počítačových her.

Měsíc uplynul jako voda a my jsme tady s dalším Excaliburem. Předpokládáme, že se nebudete moc čertit, když jsme celou jednu polovinu čísla věnovali simulátorům všeho druhu. Doufejme, že tím alespoň splatíme svoje dluhy u všech našich fandů, kteří se o těchto hrách chtěli dozvědět více. Simulátory a jejich příznivce jsme trochu v minulých číslech zanedbávali, tak jsme jim to tímto číslem vynahradili nejmíň půl roku dopředu.

Pro ty, kteří simulace nehrají vůbec (jako třeba náš redaktor Andrew), jsme připravili pestrou potravu, která má podobu několika plánků a návodů. Najdete tu slibované mapy na "Chaos", poznáte systém "Freescape" a můžete se třeba na chvíli stát miláčkem všech žen - Larry Lafferem. Když vám vypnou proud, vyplňte inzertní lístek, kupte si hru Závod Míru - anebo jděte jednou dřív spát.

Vaše redakce

TRIBASE Computers
Jungmannovo náměstí 1
110 00 PRAHA 1
Tel: (02) 235 62 60
Distributor počítačů
SAM Coupe

Ach ta nesmrtelnost!

Každý po ní touží.
Naše POKEMANIA
hlavně k tomu slouží.

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER
MK ČR 5 204, MK '47 129
EXCALIBUR

VYDAVATEL	Popular Computer Publishing Martin Ludvík
ŠÉFREDAKTOR	Lukáš Ladra - LLG
REDAKCE	Andrej Anastasov - ANDREW Jan Zatloukal Tomáš Adamec TAD
LAYOUT	Joris
REDAKCE	**PCP Excalibur** **P. O. Box 414** **111 21 Praha 1**
PŘEDPLATNÉ	SMS U Pergamentky 8 170 00 Praha 7
ROZŠIŘUJE	PNS a soukromé distribuční firmy

*

Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha č.j. 703/91 - NP ze dne 22.5.1991

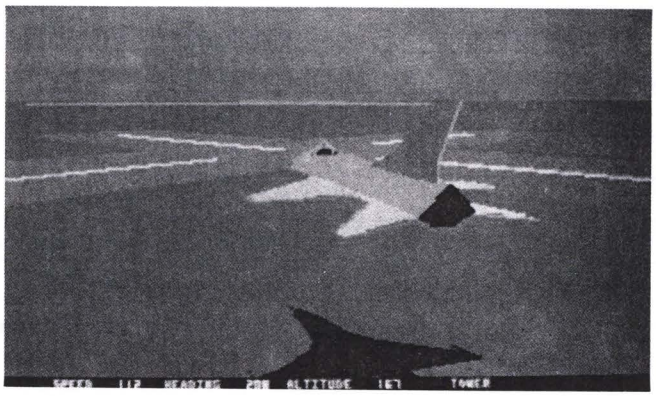
FALCON

Redakce Excaliburu vyhlašuje v každém čísle hru měsíce. Dlouho jsme mezi simulátory letadel vybírali ten nejlepší. Když jsme viděli a otestovali druhý datový disk pro simulátor americké stíhačky F-16 Falcon, uvěřili jsme reklamnímu heslu firmy Spectrum HoloByte: **Ten nejlepší bude ještě lepší!**

Vnímám jenom hřmění motoru a svist větru, pronikajícího do poškozené kabiny. Měl jsem úspěch. Dopravní most, po kterém denně projížděly kolony nepřátel, je v troskách. Dostal dva zásahy dvoutisícilibernými pumami a jeho železobetonové pilíře nyní trčí z řeky jako tři polámané, rozpadlé zuby. Pro nepřítele je to rána. Nový most hned tak nepostaví a odříznutým jednotkám nezbude, než se opět stáhnout na druhý břeh.

Pravda, jako mimořádně důležitý strategický bod, byl most velmi dobře střežen. Abych se k němu dostal, musil jsem zlikvidovat dvě SAM základny, na kterých stály velké SA6. S mou zátěží to byl opravdu husarský kousek. Ztratil jsem tu přitom hodně výšky a taky jsem na to doplatil. V tu chvíli, kdy jsem shodil bomby, otřásl letounem výbuch. Ihned jsem nasadil forsáž a několika vývrtkami jsem dosáhl bezpečnější výšky. Musela mě dostat nějaká es-á-sedmička, ta malá mrcha, co ji může vláčet na rameni každý pěšák. Obranný systém mého stroje je proti nim takřka bezmocný. Naštěstí mají tyhle raketky malý dosah i účinnost. Tentokrát jsem však dostal slušný zásah. Kokpit byl porušen. Abych se neudusil a nezmrznul v kabině, která rázem přestala být vzduchotěsná,, musel jsem znovu k zemi a snížit rychlost. Teď se plížím domů a modlím se, abych na základnu dorazil bez problémů. Už je to jen pár mil, jenom kousíček...

Ze zamyšlení mě vytrhl varovný signál. Letoun zaměřen nepřátelským strojem! Červené kontrolky se už mohou zbláznit.



Opravdu, na radaru je Mig! Sedí mi přímo za ocasem. Teď se ozvala už i služba na základně a její vzrušený hlas mne varuje a udává podrobnosti o nepříteli. To proběhlo v jednom okamžiku. V příští chvíli lámu ovládací páku doleva a zároveň přidávám plyn. Můj stroj se staví na křídlo a začíná sice primitivní, ale jediný dostatečně rychlý manévr. Šestnáctka je skvělá, otočí se na pětáku. I tentokrát to ještě vyšlo a utíkám z dosahu protivníkových zbraní.

Teď mám já útočníka před sebou a přepínám na staré dobré Sidewindery. Mžik a Mig se řítí jako ohnivá koule k zemi.

"Sundal jsi ho!" Uklidňující hlas navigační služby mi dává koordináty základny a povolení k přistání...

To nebylo vyprávění bojového pilota z Perského zálivu. Ale klidně by to tak mohlo být. Podobné zážitky můžete mít i vy, pokud svého miláčka nakrmíte programem firmy Spectrum HoloByte FALCON. Tento program je takřka dokonalým simulátorem stroje F-16A Falcon a spolu s řadou Flight simulátorů je komerčně nejúspěšnějším simulátorem v celičké nedlouhé historii počítačové zábavy.

Při tvorbě se vše řídilo snahou o docílení nejvyšší věrnosti výsledku. Na hře se to nutně projevilo. Falcon je zatím bezkonkurenčně nejvěrnější simulátor bojového letounu na domácích počítačích. Byla zachována drtivá většina přístrojů skutečného F-16 i jejich rozmístění v kokpitu. Navíc byly přidány jen takové prvky, bez nichž by se počítačová simulace nemohla obejít (např. kontrola jemnosti ovládání).

Falcon nabízí 12 propracovaných bojových misí, ve kterých ničíte pozemní i letecké cíle. Užíváte většinu běžně dostupných zbraní letectva USA. Stupeň obtížnosti nastavíte volbou hodnosti a dalšími volbami z bohatých doplňkových menu. Při hodnosti plukovníka je let zcela realistický. Podle ujištění firmy i testerů z řad skutečných pilotů, odpovídají všechny letové charakteristiky a chování letounu plně skutečnému F-16A. S jedinou pochopitelnou výjimkou - na tělo "pilota" nepůsobí odstředivé síly. To však již není v moci žádného software. Jinak bylo pamatováno asi opravdu na všechno. Při extrémních hodnotách přetížení (G) počítač simuluje dokonce i zdravotní následky pro pilota (překrvení či odkrvení hlavy)...

Program funguje již s 512K RAM, avšak pokud vlastníte paměť 1MB, nebudete litovat. Výborná grafika bude obohacena dalšími kouzly a podobně tomu bude i se zvukovými efekty. Zvuk pak dosáhne neuvěřitelného stupně reality. Dále bude zapojeno další překvapení - černá skříňka. A pokud snad ste šťastnými majiteli modemu a máte kamarády se stejným vybavením, můžete zapnout mód leteckých soubojů a bojovat proti sobě. Stejně tak lze propojit dva počítače po sériové lince. Tato funkce dá programu zcela nový rozměr.

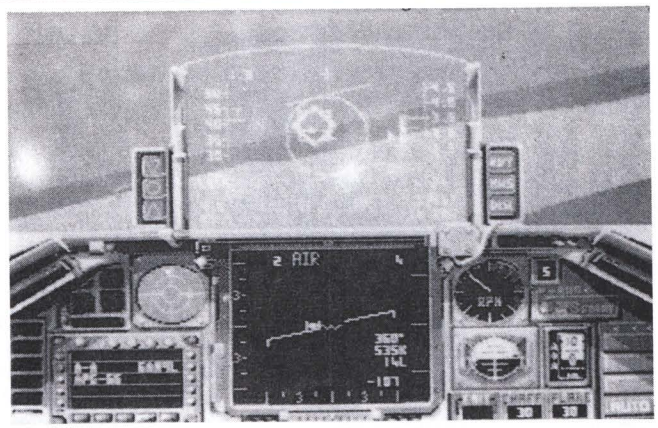
Spolu s programem obdrží hráč nezvykle obsáhlý manuál, který je spíše koncipován jako rukověť začínajícího vojenského pilota, než jako příručka. Podrobně se seznámíte s funkcí a významem přístrojů, s popisem nejrůznějších typů zbraní vašeho F-16A, dále s navigací v bojovém prostoru a s uměním vzdušného boje. Manuál jde přitom tak do hloubky, že autoři programu zcela vážně tvrdí, že po jeho poctivém nastudování (a po tréninku s programem při nejvyšším stupni reality) je hráč teoreticky schopen letu se skutečným F-16.

Není tedy divu, že se Falcon stal hned po uvedení do prodeje v roce 1988 tak oblíbeným. Firma Spectrum HoloByte vyniká podnikavostí a tak se fanoušci Falcona brzy dočkali dalšího dárečku, kterým byl...

Falcon
Spectrum HoloByte '88
Simulátor

Excalibur 6 92%

grafika	hudba
1	2
nápad	zábava
1	1



Falcon Mission Disk 1
Excalibur 6 92%
Spectrum HoloByte '89

Falcon Mission Disk 2
Excalibur 6 94%
Spectrum HoloByte '90
Simulátor

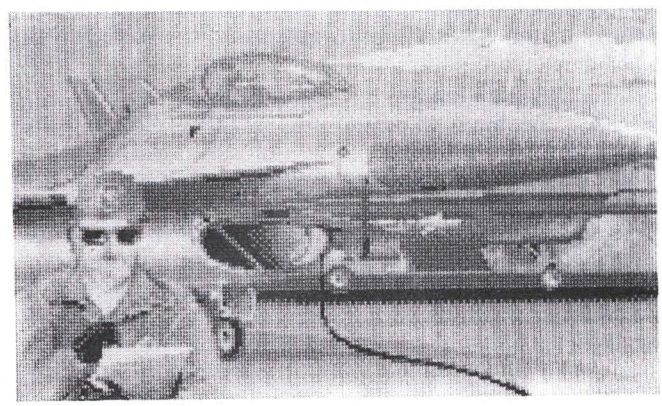
MISSION DISK 1+2

FALCON MISSION DISK 1

Původně měly být mission-disky k Falconu pouze datovými disketami, zaváděnými do originálního programu pomocí speciálního menu. To bylo nakonec změněno a MISSION DISK 1 nahradil první disketu Falcona.

První z mission-disků přinesl několik významných změn. Byly opraveny některé drobné chybičky v původním programu (funkce Jettison). Zásadní změny však spočívaly v samotném postupu plnění misí. Nových dvanáct misí netvoří už samostatné akce, nýbrž jeden veliký celek. Přitom je možné jejich plnění provádět podle vlastního výběru v libovolném pořadí. Průběh uložené mise, poslání však v každém případě závisí na tom, jak jste si vedli v misích minulých. Pořadí volby poslání je tím tedy nutně částečně ovlivněno.

Vaše jednotka se přesunula do zcela nového prostředí. Monotónnost pouště z původního Falcona nahradila svěží zeleň širých plání. Především se ale zde setkáte s kvalitnějšími nepřátelskými stroji - po Migu-21 nastupuje sovětské eso Mig-29 Fulcrum. Známé staré nákladáky z Falcona oživují silnice i v mission-disku, novinkou je však železniční trať s vlakem. Po rozlehlém jezeře manévrují výsadkové lodě nepřítele a asi nejvíce vám na nervy polezou tři nepřátelské tanky, zarputile se snažící obsadit vaši základnu. Tyto nové objekty tak ovlivňují složení cílů v jednotlivých posláních. Pro sadisty, jejichž oblíbenou zbraní jsou těžké pumy Mk84, je připraveno několik



nových typů "velkých" cílů - třeba sklad střeliva, ropná rafinerie či atomová elektrárna.

Ačkoliv mission-disk přináší určité změny v charakteristice ovládání vašeho stroje a budete muset přestát i to, že program má poněkud pomalejší vedení, určitě uspokojí všechny bojové piloty - "profesionály". To se zřejmě odrazilo i v dobré prodejnosti tohoto dílka a tak se fanoušci Falcona i jeho prvního rozšíření nakonec dočkali od podnikavých tvůrců druhého speciálního díku, kterým byl, jak již jistě tušíte -

FALCON MISSION DISK 2

Tento nový mission-disk vás už nenutí létat ve starém F-16A, ale nabízí vám let s nejnovější verzí Sokola F-16C. Kromě sady nových misí přináší datadisk i modernizaci výzbroje. Nyní máte rakety AMRAAM typu vzduch-vzduch (zasáhnou cíl na mnohem větší vzdálenost, než staré Sidewindery) a novinkou jsou i střely HARM typu vzduch-země, obvzláště vhodné k ničení SAM-základen.

Dalším sympatickým vylepšením je tu pevně zabudovaný ECM-systém. Nemusíte proto mít starosti, že toto zařízení třeba zrovna nebude na skladě. Dále je váš stroj schopen doplňovat nádrže ve vzduchu spojením s letouny-tankery. Poslední technické vylepšení vašeho "Sokola" najdete na radaru. Ten je nyní (konečně!) schopen rozeznat od sebe SAMy a MiGy.

Také nepřátelé provedli modernizaci svého strojového parku. Setkáte se tu nově s Migy - 27, avšak na druhé straně i se starými Migy-21 z původního Falcona, ty už však raději létají v celých hejnech. Další novinkou jsou i helikoptéry HIND. Způsob plnění misí je převzat z Mission disku 1, nová datadisketa však klade větší důraz na strategický podklad akcí.

Abych nezapomněl, poslední drobné vylepšení najdete u venkovních pohledů. Zde je již konečně možné rotovat v obou směrech.

Falcona lze doporučit úplně všem a všem se také jistě bude (alespoň trochu) líbit, kromě lidí, kteří chtějí zasednout a rovnou létat. To je to jediné, co vám tento program nabídnout nemůže. Ti z vás, kteří se prokoušou originálním manuálem (není to zas taková nuda...), už nikdy nedají na Falcona dopustit. Žádný jiný letecký simulátor vám totiž nepřinese srovnatelné zážitky.

V současné době Falcon létá na těchto počítačích: Commodore Amiga (všeobecně uznávaná nejlepší verze), Atari ST (grafika se blíží Amize, slabý zvuk). Pro PC-kompatibilní existují dvě verze: Jedna pro XT s Herculem/CGA, druhá pro AT s EGA/VGA. Ani tato druhá verze však svou kvalitou nezastíní Amiga-verzi. "Písičkáři" se však dočkali (to je úplná novinka!) skutečné VGA verze Falcon 3.0, podporující nejrozšířenější zvukové karty. Dále je k dispozici verze pro Apple MacIntosh. Jak je vidět, Sokolovi se zalíbilo hnízdit jenom na šestnáctibitových počítačích (ale tady se opravdu není čemu divit). Poslední slovo:

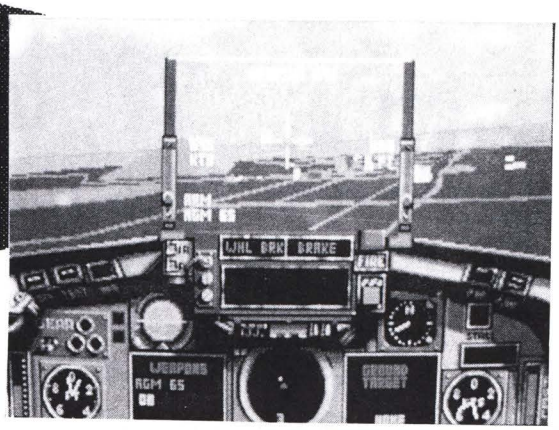
Přál bych čtenářům Excaliburu, aby mohli poznat, co takový Falcon opravdu umí. K tomu by však bylo třeba otisknout pořádný návod, což není dost dobře možné - rubrika "Jak dál?" by totiž musela být HODNĚ MOC nafukovací.

Doufám, že alespoň kompletní popis ovládání a rozbor jednotlivých misí vám udělají trochu radost. S leteckým pozdravem WATCH YOUR SIX! se loučí (na krátko)

TAD

Speciality:
FALCON + MISSION 1:
Ctrl+Shift+X (Doplní palivo, střelivo atd.)
MISSION 2:
Ctrl+X (Po přistání na základně doplní střelivo a palivo.)

FIGHTER BOMBER



Počítačové nebe se jen hemží stíhačkami všech druhů. Najdeme tam stroje historické, současné, ty modernější jsou již neviditelné a některé přímo futurologické. Programátorům od firmy Activision to již šlo na nervy a tak se rozhodli vytvořit hru, kde bude mít hlavní slovo nikoliv rychlý stíhač, nýbrž pomalý bombardér. A tento tah se opravdu podařil!

Nová hra, kterou její autoři pokřtili FIGHTER BOMBER, se mezi leteckými simulacemi rozhodně neztratí.

Na začátku hry si může hráč - letec vybrat z bohaté nabídky nejznámějších bombardérů západní i východní výroby. Nemá smysl je všechny vypočítávat. Asi nejatraktivnější volbou je zde F-15 Eagle. Stroj, který spolu s F-16 Falcon tvoří páteř letectva USA. O každém letounu vám program může podat takové množství informací, že uspokojí většinu šťouralů. Sympatickou zajímavostí je možnost volby zobrazení vybraných letadel ve 2D nebo 3D grafice. Musíte si letouny dobře vybírat, protože se tu jedná o skutečnou volbu. Nejde tedy o žádný podfuk v tom smyslu, že ať si zvolíte libovolný stroj, budete létat stále v jednom a tom samém. Jednotlivé letouny se liší uspořádáním palubní desky, HUDu a především svými letovými vlastnostmi.

Podobně můžete volit stroje, které proti vám budou útočit. Výběr obsahuje sedm nejznámějších stíhačů včetně strojů sovětské a francouzské výroby.

Program vám nabízí celou posloupnost misí. Nemůžete ale volit ze všech najednou. Pořadí, ve kterém budete mise plnit, je předem určeno. K druhému poslání se tedy dostanete až splníte první. Pilotův stav (LOG) je přitom průběžně zaznamenáván na disketu. Po volbě poslání se objeví "povídání" a mapa s vytčenou ideální trasou mezi cíli a vaší základnou. Překvapí vás možnost detailního pohledu na jednotlivé cíle, která je velmi atraktivní.

Také musíte svůj stroj vyzbrojit. K dispozici máte širokou škálu nejrůznějších raket a bomb. Jejich výběr závisí výhradně na povaze cílů, na vaší zkušenosti s jednotlivými nabízenými typy zbraní a možnostech vašeho stroje (každý bombardér má jinou nosnost a různý počet zbraňových úchytů). Aby byla volba výzbroje usnadněna, program obsahuje krátké informace o povaze a určení jednotlivých druhů zbraní.

Nyní již začíná samotný let. Hned na první pohled zjistíte, že kokpit letounu je sice docela pěkný a přehledný, nicméně ke kokpitu skutečných strojů má dosti daleko. Přesto lze říci, že FIGHTER BOMBER je realističtější, než je u průměrných leteckých simulátorů zvykem. Až si trochu "ošaháte" palubní desku, začne se vám tahle hra docela líbit. K vyhledání cílů slouží jednoduchý a přehledný systém "waypointů" s udáním směru letu.

Jak brzy zjistíte, vaše zbraně jsou poměrně spolehlivé a především osvědčenými raketami vzduch-země typ Maverick můžete likvidovat nejrůznější objekty i se zavřenýma očima - pokud nejsou cíle na tento typ zbraně příliš velké.

Dojde-li ke vzdušnému souboji, budete asi nemile překvapeni. Po zkušenosti s rychlými "close-range" stíhačkami je manévrovacími schopnostmi většiny bombardérů průměrný počítačový letec silně znechucen. Proto je nejlepší snažit se vyhnout všem soubojům a po zničení cíle rychle pelášit domů.

Hra je graficky poměrně dobře propracována. Animace je sice pomalá, ale celkově to hře příliš neškodí. Hráče asi nejvíc zaujme možnost několika zajímavých pohledů zvenčí. Z nich je nejnapínavější sledování letu střely k cíli (rakety mají v hlavici zabudovánu TV kameru).

Ale ani za myšlenkovou úroveň se FIGHTER BOMBER nemusí stydět. Jednotlivé mise tu jsou sestaveny velice nápaditě, dokonale využívají všech součástí programu a zaručují, že se nebudete nudit. Nejpřitažlivějším detailem hry je asi možnost (někdy přímo nutnost) tankovat v průběhu letu z cisternového letadla. To už je pořádně tvrdý oříšek pro každého pilota.

Ale to nejlepší jsem si nechal nakonec. Pokud nejste spokojeni s misemi, které pro vás připravili snaživí a obchodně jistě zdatní autoři, (nebo pokud jste je již všechny dokončili), můžete si pomocí vestavěného editoru vytvořit mise vlastní. Editor je to skutečně poctivý, umožňuje do sestavovaného úkolu jednoduchým způsobem zařadit všechny typy cílů a akcí, které program "umí".

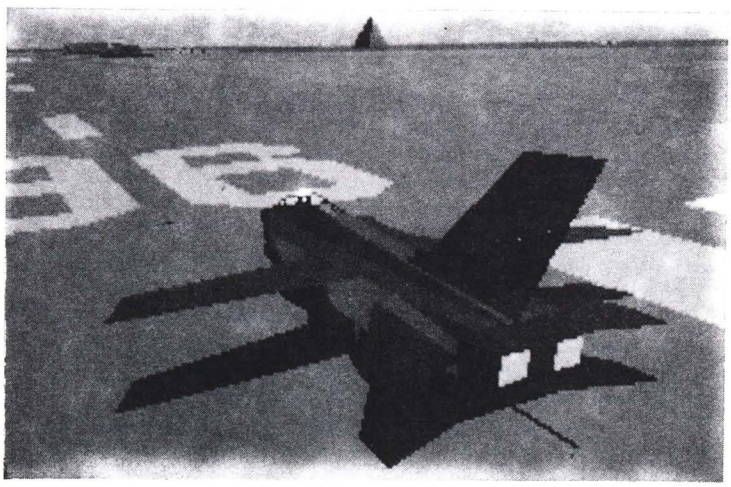
Pokud vás toto povídání alespoň trochu zaujalo, pak moc neváhejte a zkuste si Bombera zahrát. Třeba vás chytne a nějaký ten týden bude váš počítač sloužit především k metání bomb po cílech všeho druhu.

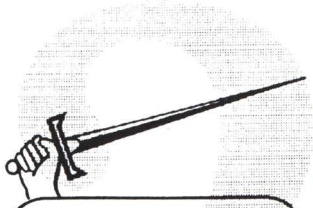
TAD

Jak dopadlo celkové hodnocení hry FIGHTER BOMBER uvidíte na následující stránce.

A ještě specialita:

Napíšete-li za jméno pilota BUCKAROO získáte přímý přístup ke všem misím. Znáteli další podobná slova (existují!), pak je pošlete do redakce Excaliburu, kde už čeká rubri-





Fighter Bomber
Activision – 89
Simulátor

Excalibur 6 81%

grafika	hudba
2	2
nápad	**zábava**
2	1

Kdo čte Excalibur pravidelně od prvního čísla, jistě si vzpomene na stránku s nápisem "Záhadné tabulky? Není to tak složité!". Vysvětlili jsme na ní hodnocení a grafické značky, které užíváme pro testy her. Od té doby přibylo čtenářů, změnila se grafická forma stránky. Hodnotící tabulka se zmenšila, aby nezabírala místo důležitějšímu textu. Zmizela i kolečka se zkratkami počítačů, protože hra dříve nebo později bude k sehnání na všechny typy. V obsahu na třetí straně si můžete snadno najít, je-li hra k dostání buď na osmi nebo šestnáctibitový počítač. Jediné, co zůstalo, jsou grafické symboly mečů nad tabulkou.

Co z tabulky vyčtete? Nejvýše je plný název hry. Pod ním je uvedena na trh. Ve druhé řádce je jméno firmy, která hru vytvořila a někdy i její výhradní distributor. Také tu najdete i rok zahájení prodeje.

Ve třetí řádce je označen typ hry. V tomto Excaliburu zde nejčastěji najdete "simulátor", protože celá polovina čísla je věnována recenzím počítačových letadel a aut. O rozdělení her do jednotlivých kategorií si více povíme v příštím čísle.

Nejdůležitější je celkové hodnocení, zapsané v černém poli a vyjádřené v procentech. Nejlepší hra splňuje naše představy a požadavky na sto procent. Zatím se nejvýše ke stovce přiblížila "Chaos Strikes Back" (Ex 4), která dostala 95%.

Získá-li hra alespoň 92%, pak si zaslouží navíc i znak "Půlnočního Excaliburu". Hru s tímto oceněním budete hrát určitě hluboko přes půlnoc!

DAM BUSTERS

Píše se rok 1943. Na všech frontách druhé světové války probíhají zuřivé boje a zdá se, že štěstěna začíná víc přát spojencům. Přesto jsou fašistické státy stále ještě velmi silné a konec války je v nedohlednu. Pokud by však bylo možné ochromit průmysl nacistů, je jasné, že jejich konečná porážka by na sebe nedala dlouho čekat.

Na malém vojenském letišti ve Scamptonu je rušno. Formuje se zde 617. bombardovací eskadra válečného letectva, tajná jednotka Jejího veličenstva. Tato jednotka má pouhých jedenadvacet mužů, kterým je svěřen úkol neobyčejného významu. Mají se pokusit o jednu jediou akci - o zničení tří německých přehrad v Porurí. Protržení těchto nádrží by znamenalo ochromení třetiny německého průmyslu.

Cílové přehrady (Fder, Moehne a Sorpe) patří mezi nejmohutnější vodní díla v Evropě. Jako strategické stavby prvořadého významu jsou vybaveny neproniknutelnou protileteckou obranou. Naději na úspěch má proto pouze noční útok.

Hlavním problémem je ale fakt, že běžné letecké pumy těmto kolosům neublíží a při použití jediné velké bomby je pravděpodobnost zásahu úzké hráze velice nízká. Proto vyvinuli angličtí vědci speciální bombu, která je před uvolněním roztočena zvláštním zařízením na 500 otáček za minutu a při dopadu na hladinu "doskáče" až k hrázi (podobně, jako když vy házíte žabky), tam se potopí a vybuchne teprve u samých základů přehrady. Složitými výpočty bylo zjištěno, že bombu je třeba svrhnout za rychlosti 232 mil/hod ve vzdálenosti 800 yardů od přehrady z výšky 60 stop nad hladinou. Pro zjištění přesné výšky byly na příď a na ocas letounu upevněny dva reflektory. Jejich světelné kužely se na zemi setkají právě tehdy, letí-li letadlo oněch 60 stop nad zemí. Dále byly v kokpitu dvě rysky, mezi které se při náletu musí umístit obě přehradní věže (pro správný odhad vzdálenosti od cíle). Eskadra byla tvořena odlehčenými bombardéry Avro Lancaster B Mk I/III, mohutnými stroji s překvapivě dobrými manévrovacími schopnostmi a zvláštními nádržemi pro hloubkové nálety. Noc "N" byla určena na 16. květen 1943.

DAM BUSTERS rozhodně patří mezi nejlepší letecké simulátory na osmibitech. Svým zpracováním se sice klasickým simulátorům trochu vzdaluje, avšak přináší rychlé autentické akce a neopakovatelnou atmosféru. Hráč ovládá celé letadlo, musí tedy pracovat za všech šest členů posádky, mezi jejichž stanovišti musí stále přepínat (podobně jako u starého Silent Service).

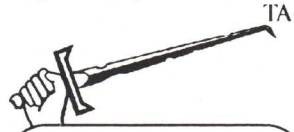
V pilotní kabině je většina přístrojů, potřebných k bezprostřední kontrole letu. Přední střelec ovládá kulomet a je na něm správné uvolnění bomby. U těžkých bombardérů je také zadní střelec důležitý. Jeho kulomet má neobyčejnou palebnou sílu. První mechanik má výhradní postavení při ovládání čtyř motorů Avro Lancastera. Nastavuje jejich otáčky a úhel naklopení vrtulových listů. Při požáru některého motoru musí spustit příslušný hasicí přístroj a pak na jeho dovednosti ve vyvažování otáček těch zbylých závisí, bude-li stroj i po zásahu schopen letu. Druhý mechanik se stará o všechno kolem startu a přistání. Sleduje také ukazatel stavu paliva. Nejodpovědnější úkol však má navigátor: Naplánovat let bombardéru tak, aby se vyhnul všem objektům se silnou protileteckou obranou a přitom udržel trasu co nejpřímější. Počítač vždy oznámí hráči, na kterém stanovišti je právě nutná jeho přítomnost.

Letci čelí útokům stíhačů ME 110, unikají reflektorům protiletadlového dělostřelectva a ani vzducholodě jim jejich úkol nezlehčují. Nejtěžší ze všeho je konečné zničení přehrady - to poznáte sami. Proto program nabízí možnost tréninku a tří úrovně obtížnosti. Další službou je volba mezi digitálními (pohodlnějšími) a analogovými (autentickými) přístroji.

Největší síla Dam Busters spočívá v naprosté realitě vybavení počítačového letounu. Hráč musí ovládat spoustu přístrojů, aby udržel stroj ve vzduchu. Každý z řady ukazatelů a každá sebemenší páčka přitom mají nejvyšší význam, jejich opomenutí může znamenat katastrofu.

Mohu říci, že jsem na žádném šestnáctibitu takto puntičkářsky zpracovaný simulátor historického letounu dosud neviděl. Uvážím-li přitom ještě kvalitní grafické provedení, nevypadá to se "starými" osmibitáčky vůbec špatně.

TAD



Dam Busters
Activision – 87
Simulátor

Excalibur 6 68%

grafika	hudba
3	3
nápad	**zábava**
2	1

A 10 TANK KILLER

V poslední době se objevilo několik nových leteckých simulátorů. Je mezi nimi také simulátor amerického letadla s označením A 10. Tentokrát nejde o žádnou stíhačku, ale o taktický letoun, který létá relativně pomalu v malých výškách srovnatelných s vrtulníky a jehož křídla unesou veliké množství munice. Podle výzbroje na závěsnících může ničit vozidla i budovy, mosty a letištní plochy. Jeho hlavním úkolem je však vyhledávání malých skupin bojové techniky a jejich likvidace. Spolu s vrtulníky Apache se osvědčil v operaci Desert Storm, kde pomáhal ničit postavení irácké armády. Ochraňoval také vrtulníky, hledající sestřelené spojenecké piloty.

Program pro Amigu je dodáván na dvou disketách a vyžaduje 1 MB RAM. Při testu jsem měl k dispozici zároveň i třetí disketu se sedmi novými misemi , která mi po nahrání sdělila, že si mohu tuto operaci nahrát na kopie původních disket. Tak jsem měl pět disket obsazených! Od softwarových odborníků je to opravdu "přínos".

Po nahrání se A 10 představí na obrázku a následuje základní menu. Můžete vybírat samostatnou misi, nebo celou operaci složenou ze sedmi misí, či prohlídku nejlepších výsledků. Můžete se podívat, jak vypadají všechna vozidla a letadla zúčastněných stran.

Na začátku operace čeká cvičný let s několika cíli. Nejdříve vám však velitel letiště udělí poslední rozkazy, obsahující údaje o cílech, možných ohroženích a především informace o vlastních spolupracujících pozemních jednotkách. Pak stačí vybrat vhodné zbraně a vystartovat do boje. Poté si můžete přepnout na mapu, kde jsou vyznačeny všechny důležité objekty a údaje o nich (rychlost a směr pohybu, dosah protiletadlových raket SAM a pod.).

Ke zvolenému objektu vás pak navigátor spolehlivě navádí. Občas vás vyruší zpráva od velitele, navigátora, či od velitelů pozemních jednotek. Nestačíte-li si sdělení přečíst, vyvoláte si několik posledních zpráv ze záznamu a v klidu si je rozluštíte. Po ukončení letu váš výkon ohodnotí velitel (pokud nejste sestřeleni) a potom následují tabulky, ze kterých se dozvíte o zničených cílech, bodování a podobné věci. Tabulkám tvoří pozadí digitalizované obrázky.

Ovládání letadla je vcelku jednoduché, můžete použít kterýkoliv z ovladačů (myš, joy, i klaviaturu). Je zapotřebí pouze dávat dobrý pozor na udržení rychlosti (můžete se propadnout). Letové vlastnosti jsou přiměřené, nelze provádět prudké obraty ani jiné vylomeniny běžné u stíhaček. Pokud dostane stroj zásah raketou (a ničím jiným ani zasažen být nemůže), okamžitě se to projeví v jeho letových vlastnostech. Při silném poškození je zcela neovladatelný.

Pro "pilota" je největším problémem zaměřování, zejména nemožnost přepnout zaměřovač na jiný cíl než je ten, na který je zaměřen. Letíte-li například nad městem, ve kterém máte zničit určené objekty, pak vám dá velikou práci zacílit správným manévrováním. Většinou se to nepovede hned napoprvé. To platí i pro likvidaci letištních drah, kde se pletou budovy, SAMy a jiné objekty - cíle.

Šokovalo mne, když při zaměření bojového vozidla, se na obrazovce toto vozidlo vykreslilo a zároveň se vypsal jeho typ. Nevím, zda elektronický systém A 10 je tak dokonalý, aby na vzdálenost větší, než 9 km dokázal rozeznat tank T 72 od T 80. Myslím , že je to od tvůrců programu přehnané, i když to nemohu objektivně posoudit, protože jsem nikdy v žádné A 10 neseděl ani neletěl (a řekl bych, že autoři taky ne).

K dispozici máte rakety Mawerick, určené k ničení všech vozidel a SAMů, Durandaly rozbíjející rozjezdové dráhy, LGB (Laser guided bomb - bomby naváděné laserem) ničící větší objekty, Rockeye se používají především na skupiny nákladních aut, Sidewindery jsou rakety typu vzduch-vzduch a kanóny se dá zničit vše co se pohybuje po zemi i ve vzduchu.

Kokpit je střízlivě vybaven (radar, varovné signálky protiletadlových raket, mapový výřez, indikátor stoupání, obrazovka zaměřovače a nezbytný HUD) a tak se nerozptylujete sledováním spousty údajů, jako u jiných her. Okolní terén je obvyklý, tzn. řešený vektorově.

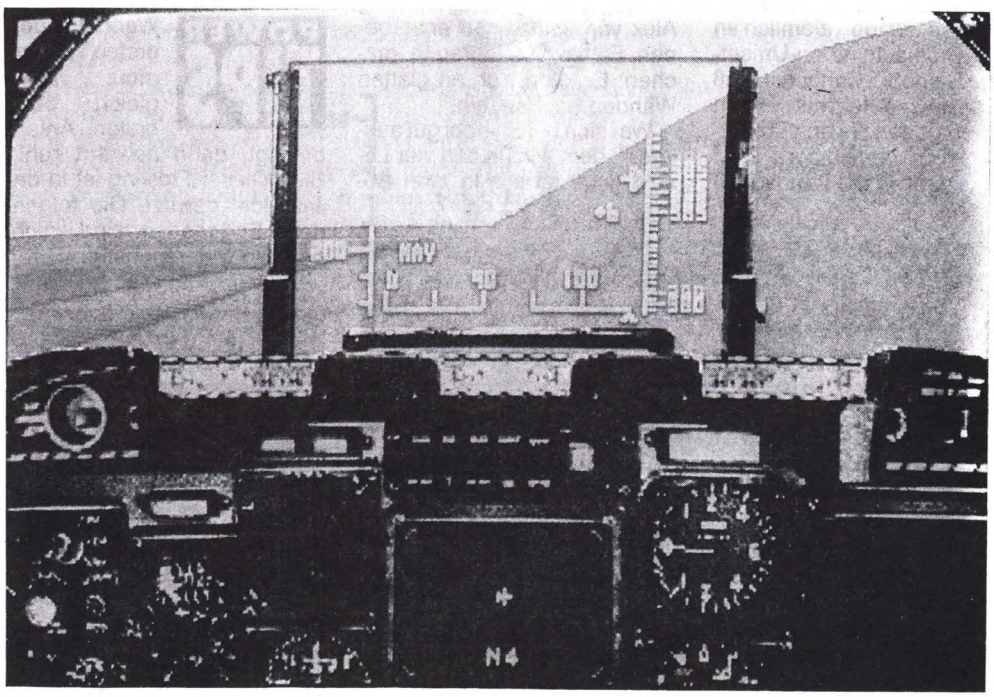
Zvuk hry je jenom na průměru a dal by se zpracovat lépe. Např. motory stejně hlučí při polovičním jako při 100% výkonu. Grafika je běžná, digitalizované obrázky možná nadchnou uživatele PC, ale už ne vlastníky Amig či Atari ST. Přidáme-li C64, pak jsme vyjmenovali všechny počítače, na kterých A 10 "lítá". Je ale smutné, že je k dispozici pouze sedm misí (plus sedm na další disketě). Navíc mi vrtá hlavou proč program nutně potřebuje 1 MB RAM, když výsledek tomu neodpovídá.

Merouš

A-10 Tank Killer
Dynamix '90
Simulátor

Excalibur 6	76%

grafika	2	2	hudba
napad	2	2	zábava



TOMAHAWK

Když chce počítačový pilot létat s vrtulníkem, nemá moc na výběr. Přestože Tomahawk byl dokončen před více než pěti lety a dokáže vzlétnout jenom na osmibitových počítačích, stále stojí v čele skromné computerové miniflotily helikoptér.

Přestože Tomahawk trápí všecky nedostatky osmibitů (rychlost, malá paměť, omezené grafické možnosti), byl to ve své době od kouzelníků z Dig. Int. mistrovský kousek. Vektorové objekty nejsou sice vyplněné, ale samotnému letu to zas tak nevadí. V krajině bezpečně rozeznáte přistávací plochy (s nápisem H), budovy, stromy, sloupy vysokého napětí ale i nepřátelskou techniku. Letové vlastnosti vrtulníku jsou napodobeny hodnověrně. Neopomenuly se ani takové detaily, jako infra pro noční orientaci. Program dokáže simulovat i boční vítr, turbulenci a zhoršenou viditelnost.

Hned na začátku nabídne jednu ze čtyř misí. Nováčci se vrtulník mohou učit ovládat v "nácviku". Pro pokročilejší je připraven "souboj". Krátká akce, při níž je zapotřebí ničit všechnu nepřátelskou techniku a vrátit se na základnu. Pro helikopterová esa tu jsou poslední dvě velké akce - "obklíčení" a "fronta". Celý prostor ve kterém bojujete je rozdělen na mnoho vzájemně nezávislých sektorů. Tady narazíte na hlavní nedostatek programu. Akce jsou náročné na čas a ani 24 hodin čistého "herního" času vám nebude stačit na dokončení. A protože tu schází funkce, která by uložila aktuální stav na kazetu, po hodině hraní se z toho všeho stane nudný maraton.

Přístrojová deska Tomahawku sice neodpovídá skutečné, ale zato podává hráči přesné a pohotové údaje o výšce, rychlosti a stavu poškození. O vzdálenosti nepřátelské techniky i o počtu dosažených bodů při hře.

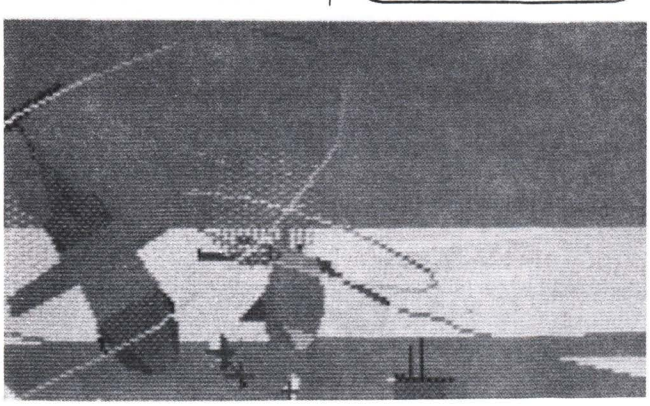
Ovládání je složitější, řada funkcí se zapíná přes klávesnici. Pro ZX existuje i verze (od nějakého československého šikulky), která umožňuje propojení dvou počítačů přes Interface I. Zkrátka přijdou tentokrát majitelé šestnáctibitů. Pro ně alespoň obrázek z připravované hry "Thunderhawk", kde se to bude letadly bez křídel jenom hemžit.

LLG

Tomahawk
Digital Integration '86
Simulátor

Excalibur 6 82%

grafika	2	2	hudba
nápad	2	1	zábava



F-16 Combat Pilot

Když jste si chtěli v roce 1988 zalétat s pořádným bojovým letadlem, měli jste snad jedinou volbu - Interceptor. Pak Spectrum HoloByte přifrčeli s Falconem a krátce nato se simulátoru stejného typu letadla ujala i D. Integration.

Z nepochopitelných důvodů se "Combat Pilot" nedostal ze stínu "Falcona" i když oba programy jsou srovnatelné. Konkurence má sice navrch v grafice a zvuku, to však Digital I. dohánějí v realistice letu. Ten se projevuje v mnoha maličkostech: Let v bouřce vypadá jako let v bouřce, projeví se i rozdíl v letu za dne a v noci. Operujete na obrovské území, snad největším ze všech simulátorů vůbec. V kabině F-16 si pohrajeme s třemi "multiobrazovkami" (stejně jako u F-29), na které si můžeme nechat promítat údaje o radarech, parametry letu, mapu apod. I nepřátelská strana je vyzbrojena pestře. Ze vzduchu na vás nalétávají všechny typy Migů a helikoptér, ze země na vás útočí snad každý pancéřovaný "šrot" Varšavské smlouvy.

V hlavním menu programu najdete obvyklé volby: cvičné lety, jednotlivé letové akce a navrch taková malá válka. Poslední mise (konflikt) si lze vybrat až po splnění všech předchozích úkolů (vzdušný souboj, nálet na pozemní cíle, výzvědné lety). Na taktické mapě si můžete dráhu svých prvních letů změnit, dozvíte se i další informace o akci: Zda letíte ve ve dne nebo v noci, jaké se očekává počasí, kolik na vás číhá nepřátel. Komu se dané podmínky nelíbí, může si téměř všechny změnit.

F-16 Combat Pilot se co do podmínek letu přiblížil skutečnosti, ale ostatní trochu pokulhává. Pohledy na letadlo zvenku chybí, grafika je strohá bez jediného detailu. Zvuk na Amize je sice hodnověrný, ale monotónní. Na ST mi "hluky" motoru připomínají vykloktaný sušič vlasů. Pro PC jsou dvě verze -CGA & Hercules nebo pro EGA.

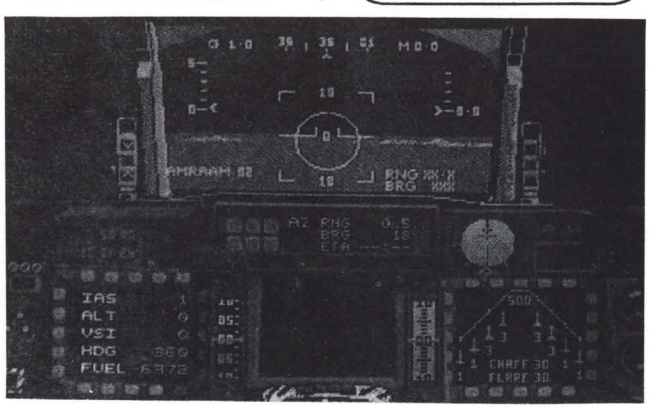
Verze pro osmibity byla řádně zjednodušena. Bojiště není rozlehlé, zvuky jsou ještě horší a obrazy vektorové grafiky jsou nevyplněné.

LLG

F-16 Combat Pilot
Digital Integration '89
Simulátor

Excalibur 6 81%

grafika	2	3	hudba
nápad	2	2	zábava



RED BARON

Snad nic nemohlo tolik vyděsit mladé spojenecké letce v těžkých dobách první světové války jako pohled na červený Albatros D II, prohánějící se po obloze. Děsivá můra jejich nočních snů se vyplnila - zavěsil se na ně nepřemožitelný německý stíhač se šlechtickou krví, Manfred von Richthofen, přezdívaný "Červený baron". Zbyla jediná možnost, jak si zachránit holý život. Vyskočit včas z hořícího letadla.

Asi před rokem se mezi firmami (Microprose, Sublogic, Digital I., Spec. HoloBite), které patří mezi elitu v simulátorech, objevila nová neznámá firma - Dynamix. Pozorným hráčům neuniklo, že podtitul firmy zní - Part of the Sierra Family. Skutečně, je to jakási "filiálka" už proslavené Sierry On-Line! Dynamix už svými prvními programy (A-10 Tank Killer, Secret Agent), dokázala že se s ní musí mezi tvrdou konkurenci počítat.

Red Baron je pojat velkolepě. Nejen, že si lze zalétat až s 28 různými typy trojplošníků a dvojplošníků, ale můžete si vybrat i z nejznámějších pilotů té doby. Jak o stroji, tak o letci obdržíte takové množství informací, že by si tenhle historický simulátor s chutí určitě zahrál i váš učitel dějepisu. Nemluvě o spoustě zdigitalizovaných "zažloutlých" snímků nemocnic, měst, letišť nebo válečných pilotů.

Počítačový letec si tu přijde na své: Může si to ve vzduchu rozdat s kamarádem (propojit dva počítače mezi sebou), vybrat si jen jednu z nabízených misí nebo podstoupit kompletní službu u anglické "Royal Flying Corps" nebo u německé "German Air Service" v letech 1916 - 1918.

Polevou na už tak dobrém zákusku je výborná, realistická 3D krajina. Ač je grafika plná drobných detailů, je animace rychlá a efektní. Stroj se dá citlivě a přesně ovládat. Když k tomu přidáte i fakt, že každé nasazení si můžete nasnímat kamerou (délka "filmu" záleží na volné paměti počítače) a pak si je přehrávat ze všech možných úhlů a pohledů, máme tu historickou simulaci, jaká tu ještě nebyla.

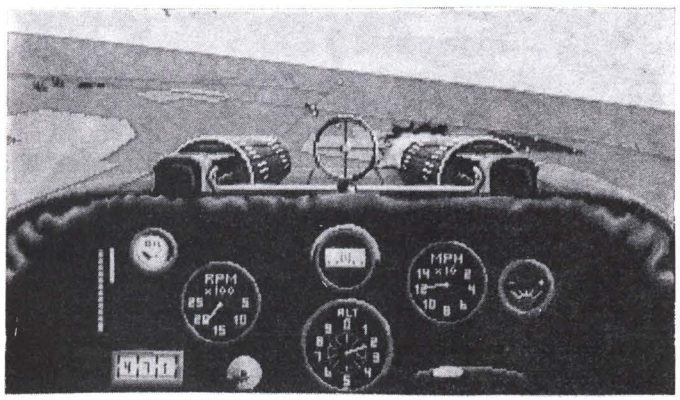
Tak co, pokusíte se překonat rekord Červeného barona s jeho osmdesáti sestřely?

LLG

Red Baron
Dynamix '91
Simulátor

Excalibur 6 91%

grafika	1	2	hudba
nápad	1	1	zábava



F-29 RETALIATOR

Zatímco Red Baron simuluje tak stará letadla, že jejich skutečné předlohy najdete jen po muzeích vojenské techniky, firma Ocean se na simulátory dívá úplně jinak. Obě letadla z jejich hry jsou tak nová, že ve skutečnosti ještě nevzlétla...

Proč se v titulku hry objevuje pouze označení F-29 nikdo neví, když do akce můžeme vzlétnout i s F-22. Obě superletadla mají neobyčejné vlastnosti. Jsou konstruována jako neviditelná pro oči radarů, mohou létat až 15 km vysoko nadzvukovou rychlostí 1,4 mach. Potřebují jen velmi krátké rozjezdové a přistávací dráhy a mají na palubě řadu počítačů, které zvyšují bojové a manévrovací schopnosti. Tak bude (podle Oceanů) vypadat bojový letoun armády USA na přelomu století. Předem vám může být protivníků líto!

I arzenál zbraní, které lze navěsit na spodek letadla, odpovídá 21. století. Můžete použít třeba raketu AIAAM Firebolts, která v současné době patří k nejúčinnějším a nejmodernějším leteckým zbraním typu vzduch-vzduch. Nebo třeba Back Winder - raketa, která se odpaluje na cíle vzadu. Nesmíme zapomenout ani na bohatý výběr zbraní pro pozemní cíle, ať už s jadernými hlavicemi nebo větším počtem výbušných hlavic (Cruise Missile).

Nováček se může bez obav okamžitě pustit do bojů, protože má neomezené množství munice a pohonných hmot.

Otrkaní letci rovnýma nohama skočí do kolotoče akcí, jichž je téměř stovka. Čekají cvičné lety na střelnici v Nevadě, střet na Blízkém Východě, operace v Tichém oceánu či v Evropě. Kdo má Excalibury 1 a 2, bude znát přesně úkoly jednotlivých misí.

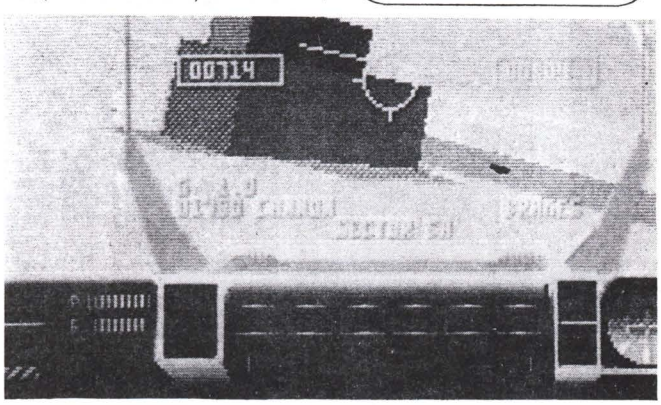
Neuvěřitelně rychlá grafika zpomalí, až když se na obrazovce začnou hemžit objekty. Ale i pak je mnohem rychlejší než u jiných simulátorů. Obraz krajiny je přímo nabit detaily. Ani úvodní hudba a hluky letadla nezklamou. Moderní stíhačku je trochu obtížné pilotovat včetně přepínání tří monitorů počítačů na palubní desce, ale po několika akcích to bude snadné. Škoda, že tu není možné propojit dva počítače.

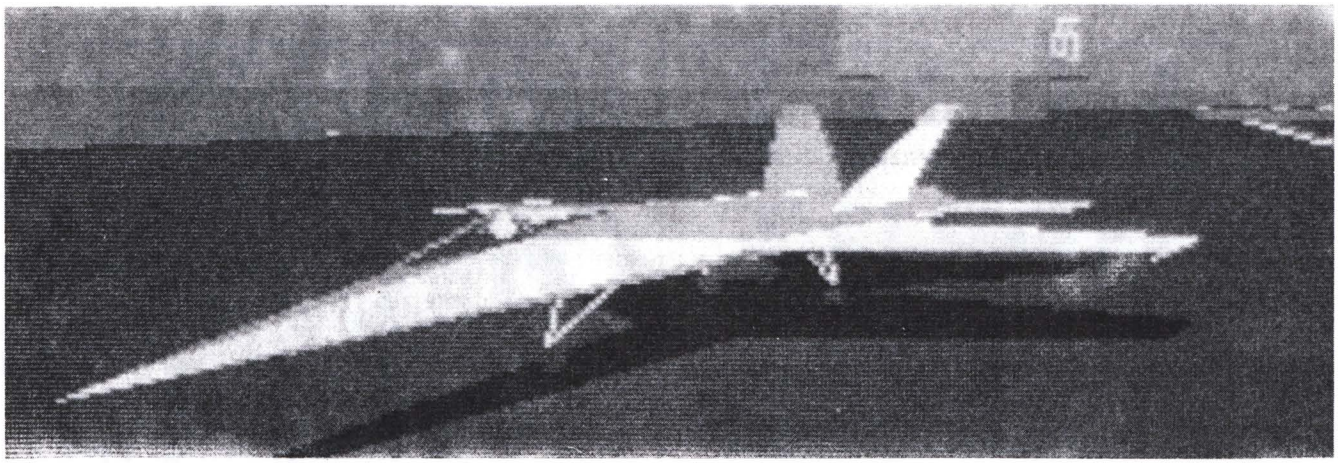
LLG

F - 29 Retaliator
Ocean '90
Simulátor

Excalibur 6 86%

grafika	1	2	hudba
nápad	2	2	zábava





SILENT SERVICE II

MicroProse '90
Simulátor

Po úspěchu "jedničky" se rozhodla firma MicroProse vytvořit pokračování simulátoru bitevní ponorky. Scénář hry se odvíjí v Tichém oceánu za druhé světové války. Stačí si vybrat mateřský přístav na jedné ze základen spojenců a vyrazit do války s Japonskem.

Oproti prvnímu dílu je zde mnoho zlepšení. Na příkazy program odpovídá digitalizovanou řečí. Výtvarné zpracování je na vysoké úrovni, jistě vás zaujmou pohledy (opět digitalizace!) z periskopu na nepřátelské lodě.

Musíte plnit řadu misí, jako třeba tajné špionážní akce, nebo ochranu konvoje, útok na nepřátelská plavidla a základny. Pro ničení protivníků můžete vybírat z několika druhů torpéd (s krátkým - 4km, nebo s dlouhým - 6km dosahem) Po vynoření lze na hladině použít kanón.

Simulátor americké ponorky v sobě výborně spojuje prvky strategie, akce a realismu. Datová náročnost sice nedovoluje převod na osmibity, zato ale majitelé PC s VGA kartou budou nadšeni.

LLG

Excalibur 6 78%

F/A-18 Interceptor

Electronic Arts '88
Simulátor

Je-li známý Silent Service klasikem "lodních" simulací, pak F/A-18 Interceptor zaujímá toto postavení mezi leteckými simulátory. Interceptor se může chlubit slušným komfortním menu (nemusí se stydět ani při porovnávání s většinou novějších programů).

Hráči nabízí demonstrační let, nácvik bojových manévrů (velmi dobře udělán), volný let (bez nepřátel) a šest bojových misí. Jejich děj je umístěn do okolí San Francisca a můžete startovat ze tří pozemních základen, nebo z letadlové lodi.

Hlavní příčina úspěchu Interceptora spočívá ve výborné grafice a animaci. Již úvodní sekvence ke každé misi, kdy kamera naletává na letoun, nenechává hráče na pochybách o kvalitě odvedené práce. Máte k dispozici také celou řadu vnitřních a venkovních pohledů s funkcí zoom.

Interceptor stále vede před modernějšími programy, snažícími se o maximální realitu simulace. Nabízí počítačovým a herním fandům výborný pocit z letu, z ovládání letadla.

Je to věc, kterou si rozhodně nesmíte nechat ujít.

TAD

Excalibur 6 81%

LHX Attack Chopper

Electronic Arts '90
Simulátor

Tak, jako na Sinclairu vítězí v kategorii simulátorů bojových helikoptér Tomahawk, tak na PC si nejlépe zalétáte s programem LHX. Nečeká na vás jen vrtulník stejného jména, můžete do bojů vytáhnout i s Black Hawk, Ospray nebo Apache. Všechny helikoptéry se výrazně liší zpracováním palubní desky i letovými vlastnostmi, takže si na své přijdou i ti nejnáročnější.

Plníte řadu bojových úkolů na Blízkém východě i na území států bývalého Varšavského paktu. Všechno v rychlé 3D vektorové grafice s 256 barvami při podpoře zvukové Adlib karty.

LLG

Excalibur 6 59%

JET FLIGHT

Melbourne House '83
Simulátor

Jet Flight patří k průkopníkům v oblasti simulátorů. Ve hře ovládáte velké dopravní letadlo. Vaším úkolem je pouze vzlétnout a přistát na stanoveném letišti.

Vektorových objektů najdete v Jet Flight málo a jsou beze stěn, průhledné, aby je počítač mohl rychle vypočítávat a zobrazovat. Zvuky při hře téměř neuslyšíte, pokud nepočítám na nervy jdoucí pípání.

Jet Fligt je jedním z mála simulátorů, ve kterém se vůbec nebojuje a hráč se plně věnuje ovládání a navigaci svého letadla. Takovýchto her mezi simulátory moderních letadel najdete jen pár.

LLG

Excalibur 6 33%

GUNSHIP GUNSHIP

MicroProse '88
Simulátor

Pokud chcete létat s vrtulníkem, nemáte to právě jednoduché. Jednou z mála počítačových možností je Gunship, simulátor americké bojové helikoptéry AH-64A Apache.

Gunship nabízí komfortní volbu obtížnosti (celá řada hledisek) a boj na čtyřech frontách s celou řadou misí.

Každá mise se skládá z hlavního a druhotného cíle. Jedná se výhradně o cíle pozemní, jejichž množstvím a rozmanitostí vás program jistě nezklame. Můžete však narazit i na nepřátelské helikoptéry.

Slušné zpracování a prezentace. Gunship se bude líbit především těm, kteří mají rádi i v simulaci akční prvky.

TAD

Excalibur 6 65%

V předcházejících číslech Excaliburu najdete:
Excalibur 1 **F-29** Retaliator **Excalibur 2** **F-19** Stealth Fighter **Excalibur 3** **Wings**

Stará čísla Excaliburu na 100% v knihkupectví WS - Praha Nusle Svatoslavova ul. 18

TEST DRIVE I, II, III

Máte rádi rychlá auta? Chcete si otestovat jízdní vlastnosti takových bouráků, jako je třebas Ferrari nebo Porsche? Pak máte jenom dvě možnosti. Buď několikrát za sebou vyhrát na stírací losy pár miliónů a obě auta si koupit, nebo si pořídit počítač a hru Test Drive!

Test Drive se jako každý úspěšný titul dočkal několika pokračování. Zatímco u prvního dílu jste měli k výběru jen pět aut a šlo opravdu jenom o jejich test, ve dvojce si můžete vybrat ze dvanácti (!) "superbouráků" a pořádat s nimi závody.

Na začátku letošního roku bylo dodčláno další pokračování, ve kterém byl hlavní důraz položen na rozmanitost a členitost závodních tratí.

Zatímco TD I bylo jen jakési "nadechnutí" před vynikajícím TD II, potom TD III lze označit spíše jako úplné "zadýchání". Jízda se sportovními vozy v TD III je tak pomalá, že místy máte dojem, že neřídíte moderní auto, ale bakelitového Trabanta! Proto z duelu "Drivů" nejlépe vychází TD II.

Proč si právě TD II získal mezi milovníky rychlých kol takový obdiv? Rozhodně to nebylo způsobeno grafikou, která, ač zčásti vektorová, při pomalé jízdě "pracuje" trhaně a linč. Ani protijedoucí auta nepůsobí příliš realisticky. Zato však máte bohatý výběr mezi modely aut. Nenechte se zmást tím, že jsou na jedné (základní) disketě společně se hrou jen dva vozy. Ostatní jsou totiž na datové disketě Supercars (Lotus, Ferrari, Porsche, Lamborghini, Corvette).

Kdo si potrpí na obrovské americké koráby, jistě si vybere něco z další diskety "Muscle Cars" (Corvette Sting Ray, Dodge, Shellby, Pontiac). Jako lze přihrávat do hry automobily, můžete si také zajezdit i na jiných tratích. Jsou připraveny dvě: California Challenge a European Challenge. Zejména ta z Kalifornie se bude líbit všem, kdož mají rádi rychlou jízdu na "plný kotel". Celá dráha je rozdělena na několik tratí, za úspěšné projetí trati získáte život navíc. I když začínáte s pěti životy, jen málokdy dojedete kompletně celou trať. A ti, co pojedou rychle, dostanou navíc pokutu od dotčrných (a hlavně rychlých) policistů.

LLG

Test Drive I
Accolade – 88
Excalibur 6 71%
Simulátor

Test Drive III
Accolade – 90
Excalibur 6 69%
Simulátor

Test Drive II
Accolade – 89
Simulátor
Excalibur 6 83%

grafika	1	2	hudba
nápad	2	1	zábava

STUNT CAR RACER

ZÁVOD KASKADÉRŮ

Hra STUNT CAR RACER je vektorovou simulací závodů terénních automobilů blízké budoucnosti. Je asi určena především všem těm "takyřidičům", kteří za volantem propadají až bezmezné zuřivosti, prošlapávají podlahy svých vozů a snaží se co možná nejrychleji předjet všechny ty slimáky, pitomce, ...co jim dával řidičák nějakej ... ...a co jsou jich plné silnice.

Pak ať raději takový cholerický řidič neusedne za volant, ale před počítač a nebere do ruky řadicí páku, ale joystick. Je to nejen bezpečnější, ale pro něj zdravější a (snad i) zábavnější.

STUNT CAR RACER je totiž vpravdě "brutální" simulací. Ovládáte vůz, který má zřejmě motor z menšího letadla (stíhacího), kostru z tanku a řidiče z blázince (tedy pardon). Jezdí se na zcela zvláštních tratích, po visutých rampách s množstvím záludných zatáček, skoků a "rozhazováků". Dohromady je těch tratí osm a vysloužily si přiléhavá jména. Každý traťový závod jedou pouze dva vozy, i to však stačí, aby měl řidič plné ruce práce, neboť jízda nemá žádná přesnější pravidla a tudíž je každá špatnost povolena.

Vyznavačů tohoto sportu není naštěstí mnoho, všichni jsou registrováni a rozřazeni do čtyř divizí (každá má vlastního psychiatra, který neumí řídit).

Ovládání vozu není příliš složité. Můžete jet vpřed (vážně?), couvat a pokud stisknete spoušť joysticku, pak po soupeřově automobilu nestřílíte, jak by se asi dalo zcela klidně očekávat, ale zapnete přídavné spalování! (Pozor, moc žere a samozřejmě nevydrží věčně!) Pokud z trati vypadnete, a to není nic tak složitého, bude váš vůz vysazen nahoru zpět na trať speciálním jeřábem. Taková operace znamená přirozeně velkou ztrátu času. Budete-li padat příliš často (nebo třeba i jen jednou dostatečně nešikovně), váš vůz jízda omrzí a rozbije se (hláška WRECK).

STUNT CAR RACER nabízí několik velice sympatických voleb. Je to především možnost tréninku na všech tratích, což umožní otestovat si i dráhy, na které se normálně nedostanete. Dále je to možnost uschování pozice na speciálně formátovanou datadisketu. Další volba je příjemným překvapením pro všechny zuřivé hráče, milující vzájemná utkání ve dvojicích. Hra umožňuje propojení dvou počítačů po sériové lince (bohužel nikoliv po modemu), což vám zajisté přinese celou kupu nových zážitků.

Přeji dobrou zábavu a nezapomeňte, že v angličtině je stuntman kaskadér! Prozradím vám, že by mne zajímalo, zda taková hodinka hraní dokáže řidiče uklidnit, nebo jej ještě více vyvede z rovnováhy. Asi se optám svého lékaře.

TAD

Stunt Car Racer
Electronic Arts – 88
Simulátor
Excalibur 6 79%

grafika	2	2	hudba
nápad	2	1	zábava

CARRIER COMMAND

Úvodní story začíná pěkně zmatenč. V roce 2166 jsou na Zemi fosilní pohonné látky už zcela nedostatkové. Na nově vzniklých ostrovech v Tichém oceánu však objeví naleziště ropy. Dvě obrovské lodi typu "Carrier" byly postaveny, aby ostrovy kolonizovaly. Jeden z kolosů ale padl do rukou teroristům, kteří ho "přeprogramovali". Druhé dvojče má proto zničit nepřátelskou loď a dobýt zpět ostrovy, obsazené naftovými lupiči.

I když plovoucí monstrum bylo zkonstruováno pro kolonizaci, má na palubě arzenál, kterým by dokázalo vzdorovat celé bývalé Varšavské smlouvě. Z lodi můžete ovládat laserové dělo (jeho až osmkrát zvětšující dalekohled využijete nejen v boji), vypouštět signální střely i řízené rakety Cruise a rozmisťovat ochranné klamné cíle tzv. drony.

V podpalubí čekají čtyři letadla Manta. Na ně lze naložit laser, řízené střely, komunikační zařízení či bomby. Start a přistávání na lodi je tak složité, že je musíte přenechat autopilotovi. Letadla mohou přistávat i na pevnině, to už ale musí zvládnout každý sám.

K obsazování nebo dobývání ostrovů musíte použít obojživelného bojového vozidla typu Walrus. I jeho výzbroj je "hudbou budoucnosti". Lze ho ozbrojit laserem (a čím také jiným?), poloautomatickými raketami země-země (řízenými za letu), virovými bombami a hlavně POD zařízením. POD je malý computer, který po odhození na ostrově začne automaticky zemi osidlovat. Na vás záleží, jaký použijete - těžební, výrobní či obranný.

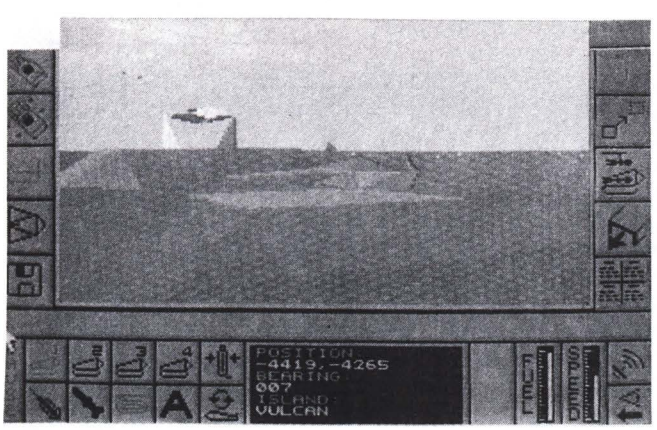
Hra se ovládá myší nebo joy, některé důležité funkce se vyvolávají klávesnicí. Má dvě základní varianty: strategickou, (musíte obsadit všechny ostrovy) nebo akční (hned od první chvíle jdete nepříteli po krku). Vektorová grafika je vynikající, realistická, s detaily a úžasně rychlá. Zvuky do atmosféry dobře zapadají. Kdo má rád simulátory okořeněné strategií, bude ještě dnes "Carrierem" nadšen!

Mimo plnohodnotné 16bit verze existují dva osmibitové převody. První (na C-64) má jen 2D grafiku a podobá se spíše akční hře. Druhá verze (ZX-128) je o některé zbraně pochopitelně ošizená.

LLG

Carrier Command
Rainbird '88
Simulátor / Strategie

Excalibur 6	86%
grafika 1 | 3 hudba	
nápad 1 | 1 zábava	



TOYOTA CELICA GT RALLY

Firma Gremlin se do povědomí počítačových fandů zapsala především hrami Super Cars (dnes už i SC II) a Lotus Challenge (pilně se pracuje na pokračování). Gremlini si asi řekli, že v auto-moto se jim bude dařit a vznikla Toyota Celica GT Rally.

Úvodem je třeba říci, že tento program nenapsali borci z Magnetic Fields, podepsaní na starších Gremlinských úspěšných trhácích. Celica představuje také zcela jiný typ hry. Je to částečně vektorová simulace, nejbližší asi tak starouškům Lombard RAC Rally či The Duel. První recenze v zahraničních časopisech dopadly bledě - po Celice jsem tedy sáhnul s krajní nedůvěrou.

Už po první minutě je jasné, že Celica má velmi daleko ke skvělé prezentaci, jakou se mohou pochlubit díla Magnetic Fields. Několik základních voleb a už si vybíráte mezi tréninkem a turnajem. Zvolte směle turnaj (pohár) a hra začne být zajímavá. Můžete volit počet hráčů a uschovávat pozici na disk. To je příjemné, nicméně obvyklé. Překvapením je zpracování role spolujezdce. V Lombard Rally sedí navigátor vedle jako pecka, na kolenou mapu. Dobrý nápad, ale Celica jde s dobou. Navigátora zde vůbec nevidíte, jen slyšíte. Všechny nebezpečné úseky trati vám včas klidně jednoduchou a srozumitelnou angličtinou oznámí. K navigátorovi také neodmyslitelně patří editor, ve kterém si můžete projet celou trať a sami si určit, co bude spolujezdec na zvoleném místě říkat. Tenhle nápad se mi opravdu líbí.

A hurá na trať! Nastartujete a zjistíte, že máte jakýsi pochybný motor. Po zvuku bych hádal na vysavač. Ani grafika nestojí za moc, nějak škube. Příjemně překvapí scenerie. Zatímco většina podobných programů se nám snaží namluvit, že všecky silnice vedou pouští, v Celice se to jen hemží stromy i domky. Další plus, snad poprvé jsem dostal v počítačovém autě pořádný, ale opravdu pořádný smyk.

Ovládání je příjemné. Jízda začíná být zábavná. Začne-li pršet nebo sněžit, zapněte si stěrače. Dojedete a řeknete:

Nic "super", ale na pár hodin dobré zábavy to stačilo.

TAD

Toyota Celica GT Rally
Gremlin '90
Simulátor

Excalibur 6	59%
grafika 2 | 3 hudba	
nápad 3 | 3 zábava	

SIM CITY

Jste hodně kritičtí k nově zvoleným starostům a primátorům našich měst? Vyzkoušejte si vy své řídicí schopnosti. Sim City je tím pravým testem. Simulace "městského organismu" vám podle zvolené úrovně dá do začátku peníze (dotaci ze státního rozpočtu) a vy zkusíte vybudovat řádně fungující velkoměsto.

Urbanismus není snadný. Město se skládá ze tří základních částí, obytných, obchodních a průmyslových čtvrtí. Výstavbu nemůžete neplánovat. Obytné bloky musí stát co nejdál od průmyslových, aby se obyvatelé neudusili. Přitom však nesmí mít do práce moc daleko. Nové přistěhovalce přilákáte jen na volná pracovní místa. Pak ale ve městě musejí lidi nalézt dostatek obchodů, aby měli kde vydělané peníze utratit. Znamená to všechny části mezi sebou proplést hustou sítí silnic a železnic. Hned je tu problém: Na frekventovaných, ale hlavně špatně vyprojektovaných cestách vzniknou zácpy. To bude mít jediný následek - lidé se totiž budou stěhovat jinam.

Když už jste město postavili, všechno propojili elektrickou sítí (a na jeden konec jste nezapomněli připojit elektrárnu), na strategicky důležitých místech jste rozmístili policejní a hasičské stanice, stojí před vámi poslední úkol. Ten řeší ekonomika.

Všechen ten zmatek je třeba správně zdanit. Daně jsou jediný příjem a zdroj kapitálu k udržení a rozšíření města. Určíte-li v roce (trvá asi deset min. skutečného času) nízké daně , přilákáte sice mnoho přistěhovalců, ale váš výdělek bude malý. S nedostatkem peněz započne nárůst problémů. Zločinnost prudce stoupne a nebudou-li peníze na policii, začnou lidi město opouštět.

Vše je otázkou rovnováhy. Sledujte stále hlavní ekonomické křivky, naslouchejte potřebám lidí a snažte se vyváženě rozšiřovat město s výhledem do budoucnosti.

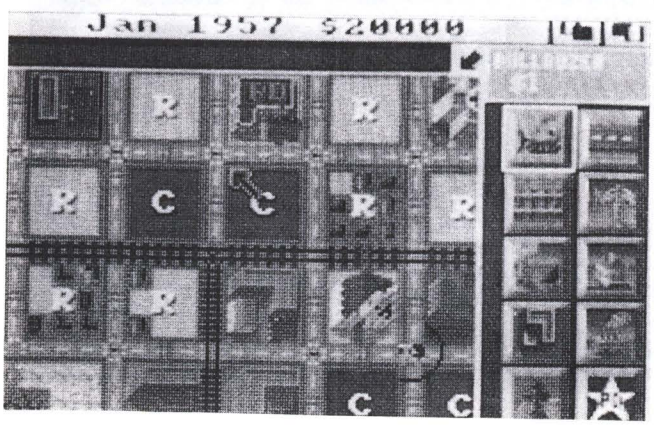
Ani grafika, ani zvuky vás na Sim City neohromí. Hra má ale v sobě něco, co vás stále nutí dál a dál investovat, stavět, hodinu po hodině....

Přál bych si, aby si tuhletu hru mohl zahrát každý člen obecní rady. Kde však brát ty počítače?

LLG

Sim City
Maxis '88
Simulátor / Strategie

Excalibur 6	89%
grafika 3	4 hudba
nápad 1	1 zábava



RAILROAD TYCOON

Když firma Microprose přijde na trh s hrou, která není tak úplně "stoprocentní simulátor", je se vždy na co těšit.

Loni skupina programátorů Sida Meiera vymyslela hru, která je na pomezí simulátoru a strategie. Vrátíme se v ní zpět do minulého století, kdy vzdálenosti začala zkracovat železnice. Do let, kdy žil ctihodný R. G. Stevenson a kdy jeho parní lokomotivy byly ty nejlepší a nejrychlejší stroje.

Jako zcela nově vzniklá společnost disponujete v tě době nemalou částkou - miliónem dolarů. Zvolíte výchozí město ve východní nebo západní Americe, v Anglii či na kontinentě. Postavíte "mateřskou stanici", propojíte ji kolejemi s další metropolí a už můžete vypravit svůj první vlak s nákladem pošty a s pasažéry.

Railroad není jen takovou lehoučkou "stavebnicí". Vaše společnost není jediná, která se snaží na přepravě obyvatel a surovin zbohatnout. Za necelý rok po vašem vstupu do železničního byznysu se vyrojí další tři společnosti, řízené počítačem. Pak záleží jen na vašich obchodních zkušenostech, kolik necháte volného prostoru soupeřům. Všechny špatné triky jsou tu povoleny. Územní (cizí dráhy se nemohou překřižit, takže lze soupeři snadno odříznout cestu "k lizu"), ale i finanční. Další otevřené bojiště je na světové burze s akciemi a tak i tady můžete konkurenci nadělat řadu těžkostí.

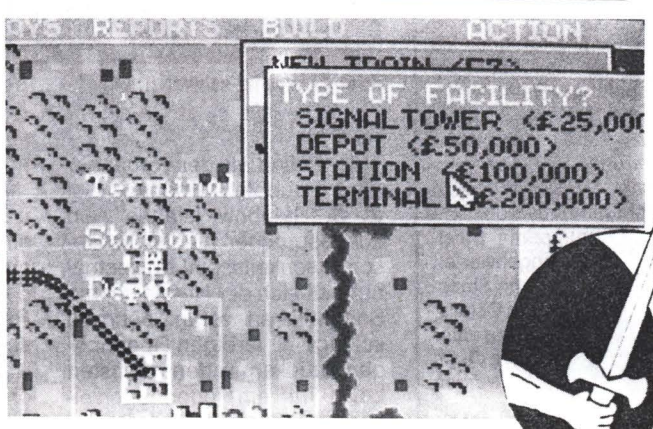
Vaši soupeři, velké postavy železniční i politické historie, nejsou žádní hodní strýčinci. Mnozí se zasmějí portrétu Velikého Vladimíra Iljiče, který byl (podle grafiků Microprose) již v roce 1900 úplně holohlavý. Úsměv vám ale ztuhne poté, co s hrůzou zjistíte, že si za sídelní město nevybral odlehlou Moskvu, ale nejbohatší město v Porýní.

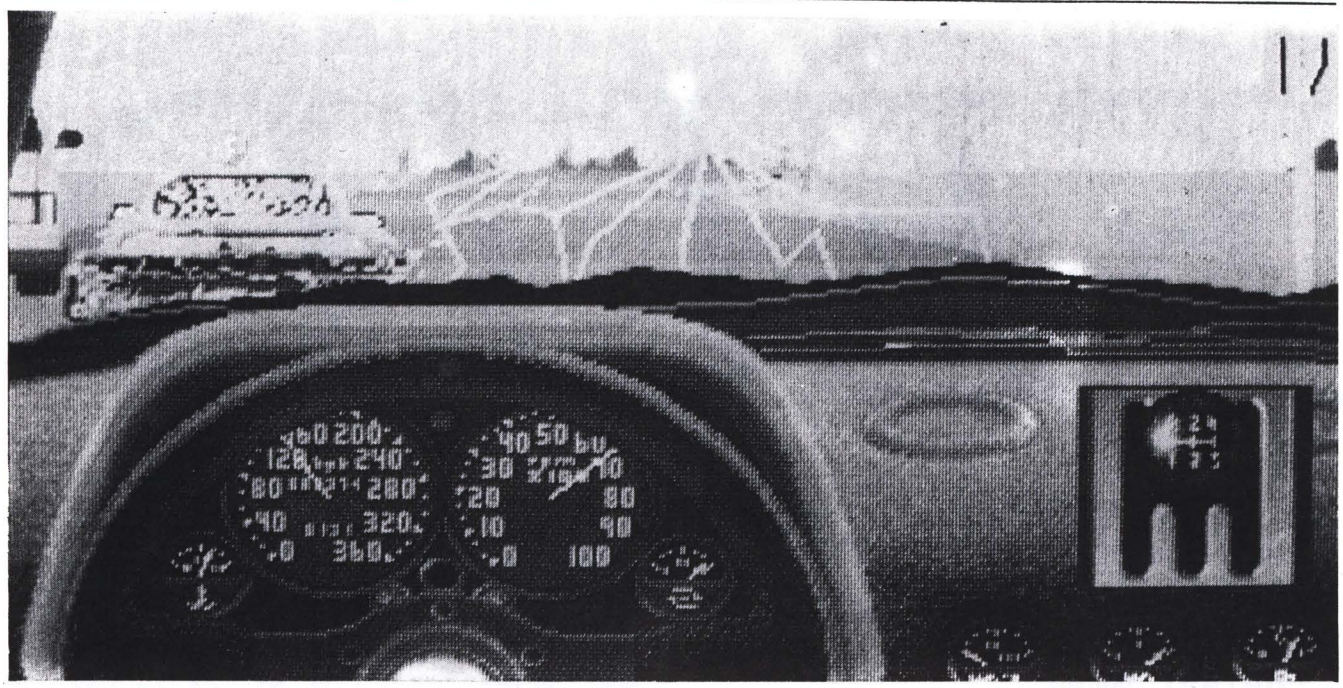
Celé ovládání a grafika se velice podobá Sim City. Ukazuje se, že i s velice jednoduchou (až primitivní) grafikou lze vytvořit hru, kterou si oblíbí mnozí. Railroad Tycoon je zatím hotova jen na verzi pro PC a Amigu, ovšem tak jako v případě předchozích velmi úspěšných Pirates nenechá na sebe osmibitová verze dlouho čekat.

LLG

Railroad Tycoon
Microprose '90
Strategie

Excalibur 6	93%
grafika 2	3 hudba
nápad 1	1 zábava





TEAM SUZUKI

Gremlin '90
Simulátor

Team Suzuki šel na herní trh spolu s Celica GT Rally. Hned od začátku zaznamenal větší úspěch než partnerský program. Je to totiž skutečný unikát: Plně vektorová simulace silničních motocyklů a to tu ještě nebylo. Team Suzuki se nemůže chlubit obsáhlými menu, zvolíte způsob ovládání, jízdu (trénink, jeden závod, pohár) a kubaturu stroje (125, 250, 500 cm³). Zvolíte-li si pohár, máte možnost uschování pozice na disk. Další okruhy přihrajete ze speciálních datadisket. S volbami jste rychle hotovi a čeká samotná jízda.

Vytočte motor, podkopněte stojánek a vpřed! Hned zjistíte, že Suzuki nevyrábí žádná ořezávátka - udržet obyčejnou stopčtadvacítku na trati není žádná legrace. Počet kol jde nastavovat (libo-li 50 kol?). Grafika je svižná a pěkná (pokud pominete, že závodíte jen se samotnými stroji, jezdce nevidět) a tratě ďábelské (můžete si zajezdit i na brněnském okruhu). Hra je pěkná, ale doporučuji jen profesionálům.

Excalibur 6 64%

ENDURO RACER

Electronic Arts '88
Simulátor

Tato hra stále patří mezi nejlepší motocyklové závody. Tentokrát však nejde o mocykly silniční, ale o terénní stroje typu Enduro. Program nabízí počítačovým jezdcům celou řadu tratí, jejichž provedení je prostě na jedničku.

Do cesty se vám a vašim kolegům staví celá řada překážek, od náhodných předmětů až po atraktivní skokanské rampy. Občas narazíte na bláto, nebo se můžete jít (pardon jet) utopit do bažiny. Oblíbeným fórem autorů programu je také "zmizení" trati, kdy je třeba nějakou tu chvíli jet odhadem divočinou. Zkrátka, Enduro Racer je pěkná akční hra,kterou doporučuji poznat.

TAD

Excalibur 6 59%

OUT RUN

US Gold '87
Simulátor

Kdo by se nechtěl posadit do závodního bourāku vedle krásné dívky a vyjet na závod okolo světa? Out Run je závodivá hra předělaná z automatů na pětikorunu. Abyste postoupili do dalšího kola, musíte v limitu projet stanovenou část tratě. Ze začátku to jde snadno, na rovné šestiproudové silnici se dá limit snadno splnit, ale pak se začne silnice užit a stále více klikatit.

Ani na malé, ani na velké počítače nepřináší Out Run nic nového. Na osmičkách vám bude nejvíce vadit neustálé přihrávání dalších bloků hry, na šestnáctkách vás od začátku otrávi hrozná grafika.

LLG

Excalibur 6 33%

LOMBARD RALLY

Electronic Arts '88
Simulátor

K dispozici máte "vyčíněnou" závodní úpravu vozu Ford Sierra. Program nabízí množství tratí, které vás potěší členitostí terénu a převážně dobrým grafickým zpracováním. Výhled z vozu je velmi realistický, hra vás občas překvapí i nějakým tím zpestřením, třeba jízdou v mlze nebo v noci. Po každé jízdě musíte odpovídat na dotazy novinářů a tak si pomocí k penězům. Pak je třeba opravit vůz a vybavit jej doplňky ve výborně zásobovaném obchodě.

Pokud máte rádi automobilové simulátory, nenechte si tuto hru ujít, jako rally-simulátor je přeci jen o fous lepší, než novější Celica GT Rally.

Excalibur 6 49%

SEKAČKA TRÁVY

Anonym '80
Simulátor?

Simulátory jsou - (většinou) hrozně vážné. Je tu však jeden program, u kterého se zaručeně zasmějete. Našli byste ho na jedné kazetě, kdysi dodávané k počítači Sinclair. Byl dlouhý necelých 5 Kb a jeho hlavním úkolem bylo názorně předvést jazyk Basic ZX Spectrum v "akci". Mohli jste si vybrat z pěti typů sekaček na trávu (po dlouhém rozvažování jste se ale dozvěděli, že stejně funguje jen jedna) a pak jste se pustili do sekání. Celý systém žatvy byl tak složitý, že jste ho dokázali pochopit až po dlouhé době a také s vypětím všech duševních sil...

Jedním tlačítkem jste ovládali malou figurku, která pobíhala po zelené obrazovce zprava doleva.

Dobrý, néé..? LLG

FEUD

Kniha kouzel

TELEPORT - teleport
složky: Dandylion (A) + Burdock (B)
Přenese vás z jakéhokoliv místa k hrnci. Nebude ale fungovat, je-li mnich Heika na blízku.

PROTECT - ochrana
složky: Piperwort (C) + Ragwort (D)
Ochrana proti kouzlům zlého čaroděje.

SPRITES - duchové
složky: Snapdragon (E) + Toadflax (F)
Kouzlo vyvolá kostlivce (lebky), které oslabují Lean Orica při každém doteku. Velice účinné!

ZOMBIE - zombie
složky: Devilsbit (G) + Bones (H)
Muže s holí proměníte v zombii. Ta pak bude obtěžovat kouzelníka.

SWIFT - rychlost
složky: Speedwell (I) + Madsage (J)
Váš pohyb bude rychlejší. Vhodné zejména tehdy, jste-li pronásledováni.

FREEZE - zmrazení
složky: Bind Weed (K) + Bog Weed (L)
Zmrazí (zastaví) zlého Leana Orica.

DOPPLEGANGER - rozdvojení
složky: Fox Glove (M) + Catsear (N)
Muže z holí proměníte ve svého dvojníka. To čaroděje na chvilku zmate.

INVISIBLE - neviditelnost
složky: Chondrilla (O) + Hemlock (P)
Stanete se na okamžik neviditelným a tedy méně zranitelným.

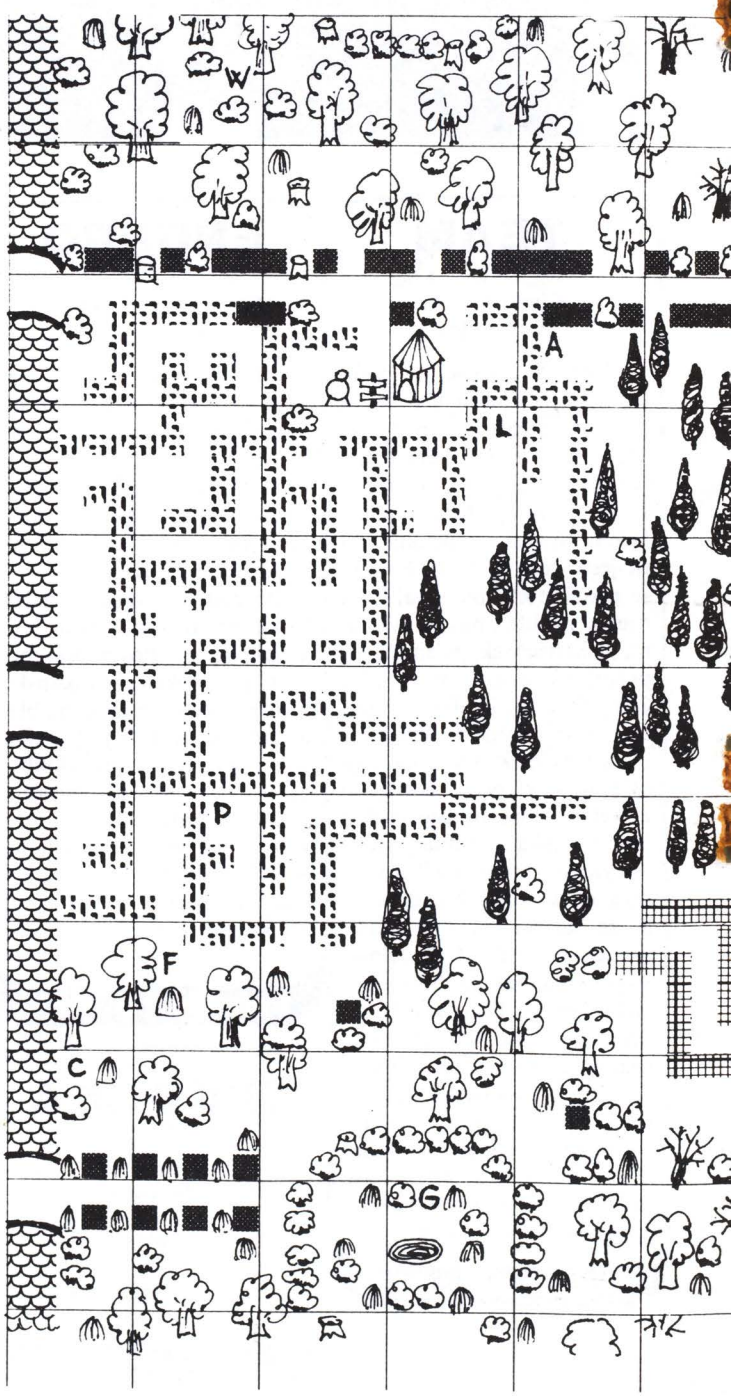
REVERSE - změna
složky: Thistle (Q) + Skullcap (R)
Změní směr pohybu Leaca Orca.

HEAL - vyléčení
složky: Balm (S) + Feverfew (T)
Doplní vaši zásobu energie.

FIREBALL - ohnivá koule
složky: Dragonteeth (U) + Mousetail (V)
Vyvoláte ohnivou kouli, která ubírá čarodějovi energii.

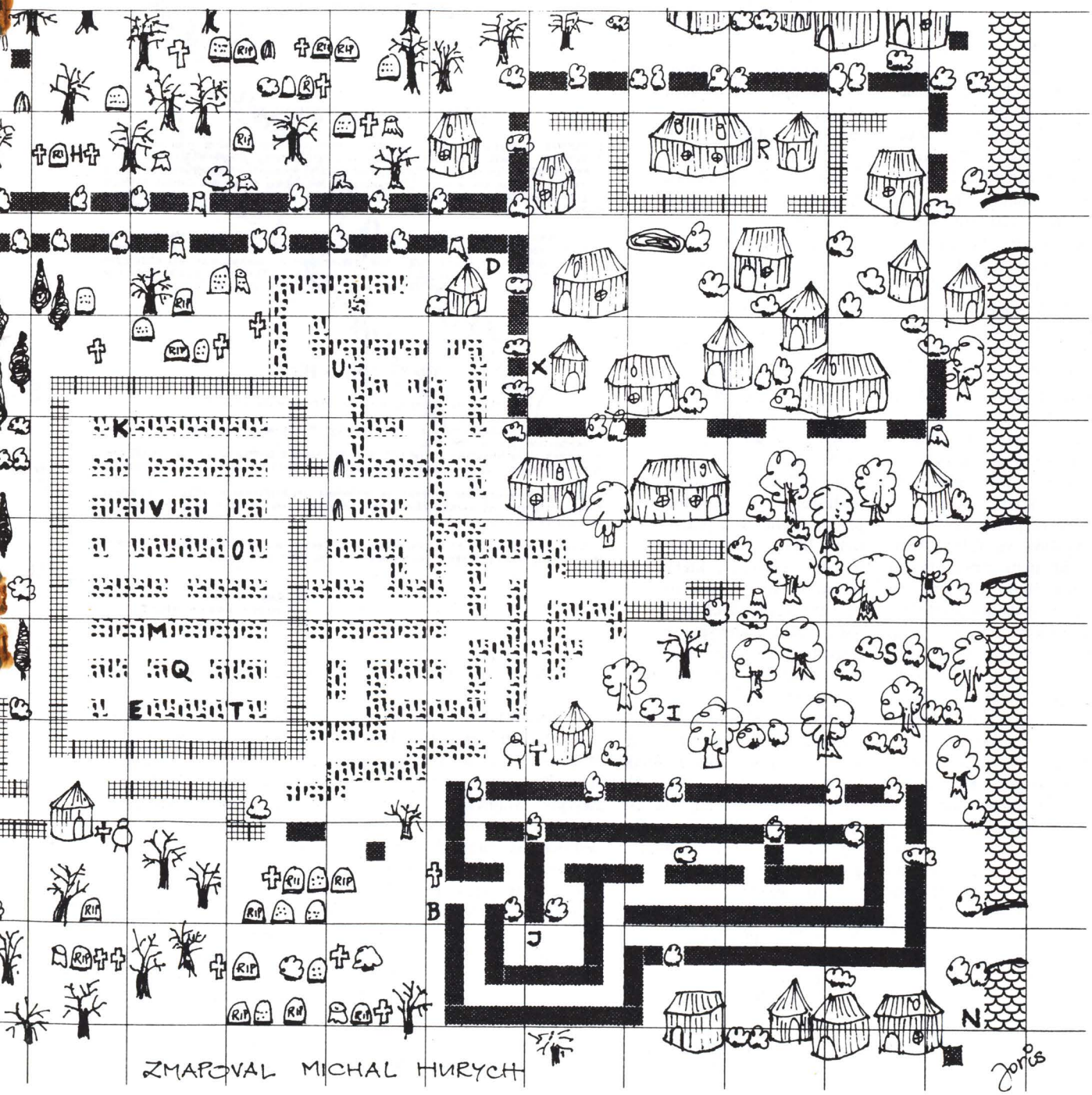
LIGHTING - blesk
složky: Cud Weed (W) + Knap Weed (X)
Podobné kouzlo jako Fireball, jenže vykouzlíte silný a účinný blesk.

- Michal Hurych -



Cílem hry je za pomocí kouzel porazit čaroděje Leana Orica. Na obrazovce se snadno můžete orientovat, jaká je vaše a Oricova momentální síla. Růžice vám ukazuje směr, kde se Oric asi nachází.
Kouzelnická abeceda je jednoduchá. Čarujete za pomocí bylinek, které nacházíte po celé zemi. Na každé kouzlo potřebujete dvě složky. Jděte k hrnci, u kterého jste hru začínali (s nápisem Learic) a vhoďte bylinky do něj.

Několik důležitých upozornění:
- ne každé kouzlo se dá vyvolat kdykoliv během hry
- pouhý dotyk Orica nebo mnicha Heika, který hlídá kouzelnou zahrádku, vám ubírá životní energii
- kouzel je omezený počet
- kouzla působí jen krátkou dobu
- kouzlo vyvoláváte správným navolením v čarodějné knize



ČASOPIS
POČÍTAČOVÝCH
HER
Excalibur

Naše adresa je

P.O.BOX 414, 111 21, PRAHA 1

INPUT DO REDAKCE
OUTPUT Z REDAKCE

Každý měsíc z vašich tipů vylosujeme jednoho šťastlivce, který obdrží hodnotnou cenu. Tentokráte to není "šťastná páka", ale v rámci boje proti pirátskému kopírování originál hry

DAMOCLES.

Jejím výhercem se stal
Jiří Myška, Vratislavská 396, Praha 8 - Bohnice.

Je už zvykem, že věnujeme tuto stránku povídání se čtenáři. To dnešní chceme začít jednou otázkou:

Už se Vám někdy hra nebo program zakously? Jistě to znáte, v počítači se nějaký bit zblázní a výsledek je neradostný. Proč se ale ptáme? Inu, právě tak se nám "zakousla" naše práce na obálce minulého čísla. Pod dojmem dobré zprávy, že je Excalibur konečně rozšiřován také Poštovní novinovou službou jsme neplánovaně udělali na "kabátku" pátého čísla řadu chyb a zmatků. Snad teď nám i Vám bude novější úprava té dnešní obálky už vyhovovat

Na prodejní výstavu Atari Messe 1991 se Vás přihlásilo doslova "pět a půl"a tak jsme byli nuceni zájezd odvolat. Že by STčkářů bylo mezi čtenáři tak málo? Nebo snad nikdo nepotřebuje další hardwarové doplňky ke svému elektronickému "psíkovi"?

Zatím ani přihlášek na prodejní výstavu ve Vídni -Amiga World- není mnoho (koná se 10.-13. října). Mezitím tu už máme i další pozvánku na Amiga Show v Kolíně nad Rýnem. Bude od 1. do 3. listopadu 1991 a zúčastní se ho na 200 vystavovatelů z celého světa. Předpokládaná návštěva je 60 000 fanoušků Amigy a počítačových her. Všechny, kdož chtějí do Kolína cestovat na vlastní pěst již 1.11. v pátek, upozorňujeme, že v SRN slaví tento den svátek. Takže nakoupíte jen a jen na výstavišti. Zájezd se pokusíme uskutečnit společně s Amiga Klubem Praha, předpokládaná cena je 850 Kčs. Přihlášky posílejte na adresu redakce do 10. října!

Možná, že se mnozí z vás rozhodnou koupit si Amigu nebo Atari ST v ČSFR. Nevíme, jaká je dnešní situace na Slovensku, ale v Praze se tihle dva věční rivalové už prodávají.

Kdo zavítá do KOTVY nebo do MAJE, může se přesvědčit na vlastní oči. Amigu 500 i Atari ST 1040 si můžete okamžitě zakoupit. Ceny vám přesně neřekneme, protože jsou (ostatně jako u všeho zboží) velice proměnlivé. V průměru jsou ale až o 20% vyšší než na Západě!

Ještě pár slov k Vašim dopisům. Stále nám píší počítačoví fandové všech druhů: "Pište více o C-64, ZX Spectru, Atari! Chceme více her na PC, Amigu, ST!" Často jsou ve Vašich dopisech ostatní počítače hanobeny, jiné zase až do nebes vychvalovány. Jedny obsahují pádné argumenty podložené dlouholetou praxí, druhé jsou prázdným blouzněním zmatěného "playera", který je asi vyšinut vysokým počtem zlámaných joysticků. Nad některými se musíme vážně zamyslet, nad druhými se ze srdce zasmějeme.

Abychom ekonomicky mohli přežít, musíme mít co nejširší čtenářskou obec. Jinak bychom se cenově přiblížili Chipu a stali bychom se asi neprodejnými. Počítačové firmy stále totiž hry a s nimi i jejich časopis podceňují.

Nám nezbývá, než stále a stále podstupovat ustavičný boj o Vaši přízeň. Při něm jsou nám všechny Vaše dopisy s připomínkami i náměty velikánskou posilou.

Vaše redakce

proxima
Veřejná Obchodní Společnost

si Vám dovoluje nabídnout programové vybavení pro počítače řady

ZX-SPECTRUM

a kompatibilní (Delta, Didaktik GAMA, Didaktik M, ..

UŽIVATELSKÉ PROGRAMY

1. **ORFEUS** - hudební program - umožňuje vytvořit hudbu do Vašich programů (131,-).
2. **DESKTOP** - „textový procesor" - kombinace obrázků a textu, profesionální tisk (210,-).
3. **PROMETHEUS** - integrovaný ladící systém pro programování v assembleru Z80 (199,-).
4. **USER I** - Devast Ace, Wlezley 7, Gargantua, Quintagruel 4, David 4, Goliath 4 (130,-).
5. **EDIT SAMPLER** - program pro vytváření hudebních efektů digitalizací zvuku (90,-).
6. **ZX-TOOLS** - univerzální program pro obsluhu disketové jednotky DIDAKTIK 40 (200,-).

Pro všechny uživatele, kteří programují nebo se chystají začít programovat ve strojovém kódu Z80, nabízíme knihu **ASSEMBLER A ZX SPECTRUM I.** Kniha Vás přístupnou formou seznámí s procesorem Z80 a jeho programováním, obsahuje množství užitečných a podrobně komentovaných příkladů (stručné o assembleru - 33 stran jen tato kapitola, tisk znaku, tisk textu, tisk čísla, tabulka, vstup, ...). Cena příručky je 70,- Kčs.

HRY - HRY - HRY

Nabízíme následující soubory her (cena souboru 120,-).

7. **BAD DREAM** (aneb Zlý sen z Františka Koudelky), **ATP tour simulator, KIRTEK** a autíčko, **AKMADACH** a prémie **TOM JONES.**
8. **LETRIS, STAR DRAGON** („stříflečka"), **ATOMIX, DOUBLE DASH** a jako prémie **BEERLAND.**
9. První **EXPEDICE** na divnou planetu, **HEXAGONIA** (ATOMIX II) a opět prémie **MUSICLOGIC.**

Všechny programy jsou nahrány na profesionálním kopírovacím zařízení (na zaslané kazety programy už nenahráváme). Naše programy jsou původní, jejich součástí jsou uživatelské manuály.

Uvedené programy a knihu **Assembler a ZX Spectrum** si můžete zakoupit v prodejně Martinská 5, Praha 1 (blízko OD Máj) nebo objednat na dobírku na adrese:

PROXIMA Software
poštovní schránka 24, pošta 2
400 21 Ústí nad Labem

Vytištěno na programu DESKTOP
a získáte LOGO

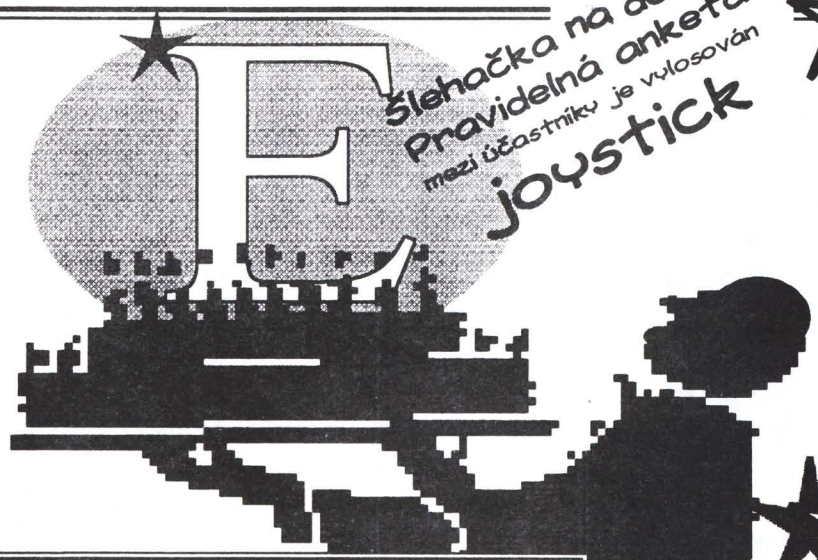
Tato placená reklama nebyla zpracována redakcí Excaliburu

K dnešní tabulce: Zásluhou "movitějších" čtenářů, kteří mají Amigu, se strategická hra Powermonger vyšvihla nejvýše. Majitelé C-64 zase pomohli oběma Turricanům. Jednička se zatím do tabulky nedostala, ale dvojka poposkočila o stupínek výše. Hlasování z minulého měsíce rozhodlo o tom, že nás opouštějí Kick Off II a Dragons Wars. Z novějších her se dostává na výsluní Railroad Tycoon (je to náš "černý kůň" a určitě poposkočí ještě výše) a klasická střílečka SWIV.

Vaše tři tipy nám zasílejte na korespondečním lístku, na kterém nesmí chybět zpáteční adresa, značka Vašeho počítače a nalepený kupónek ze strany 29. Pokud posíláte tipy společně s inzertním kupónem, napište je na zvlášní papír. Připíšete-li je k inzerci, pak je nemůžeme zařadit do "výherního klobouku"!

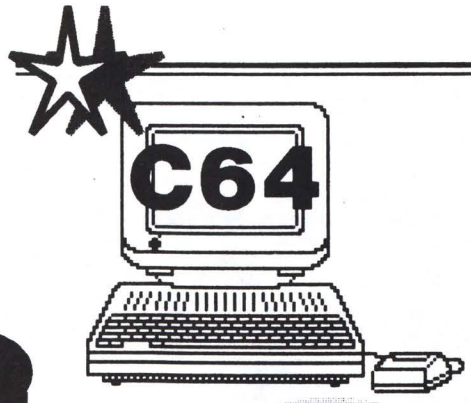
Výhra čísla: joystick.

Moc by nás zajímalo, proč zejména veliká řada "Spectristů" tipuje hru Powermonger. Že by si ji chodili zahrát ke kamarádovi?

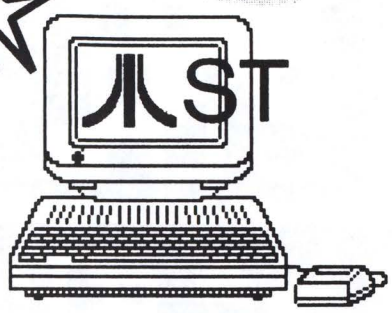


1	**Powermonger** Bullfrog	Ex 3	↑
2	**Dungeon Master** FTL	Ex 4	↓
3	**Turrican II** Rainbow Arts	Ex 5	↑
4	**Lemminngs** DMA Psygnosis	Ex 2	↓
5	**Lotus Turbo E.C.** Gremlin	Ex 1	
6	**Myth** System 3	-	↑
7	**Railroad Tycoon** MicroProse	Ex 6	✸
8	**Battle Command** Ocean	-	↓
9	**Chaos Strikes Back** FTL	Ex 4	
10	**SWIV** Storm	-	✸

Kupón, který nalepíte na korespondenční lístek, najdete na předposlední straně. Nezapomeňte napsat, jaký počítač vlastníte a jestliže se chcete zúčastnit slosování, pak také čitelně napište úplnou zpáteční adresu!



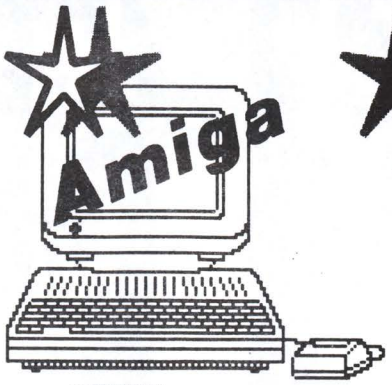
1. **Turrican I**
2. **Tetris**
3. **Turrican II**



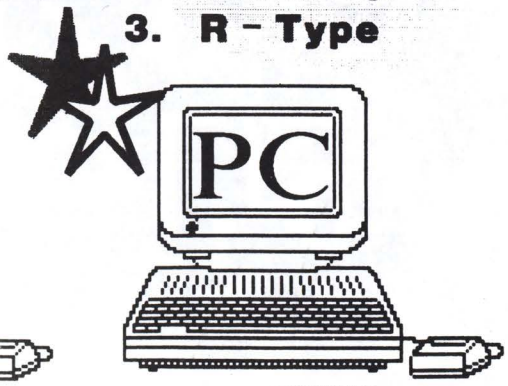
1. **Falcon**
2. **F - 19**
3. **Colorado**

1. **Robocop**
2. **Last Ninja II**
3. **R - Type**

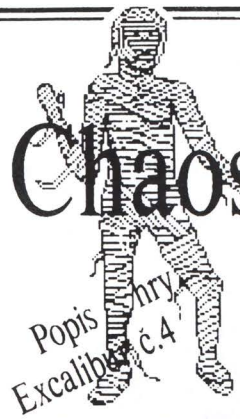
1. **Elite**
2. **Tetris**
3. **Klax**



1. **Powermonger**
2. **Lemmings**
3. **Wings**

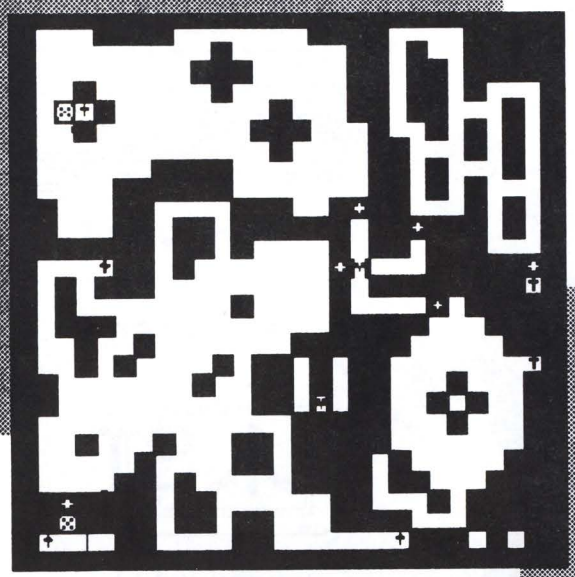


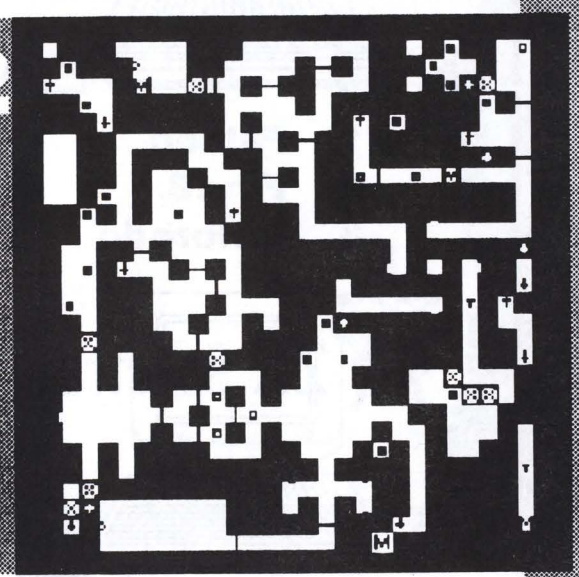
1. **Powermonger**
2. **Populous**
3. **Lemmings**

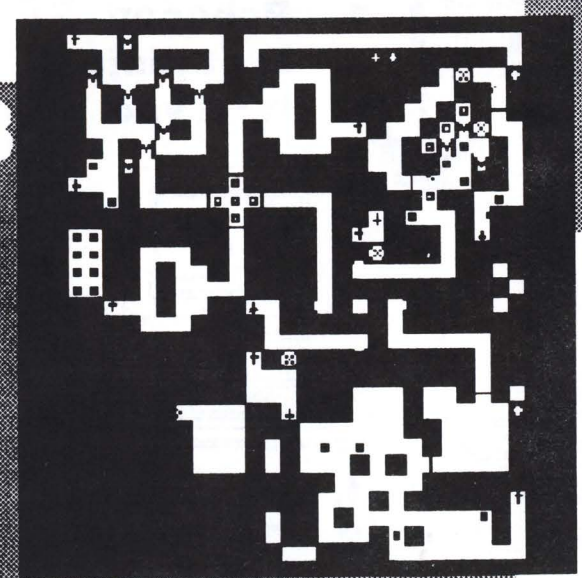


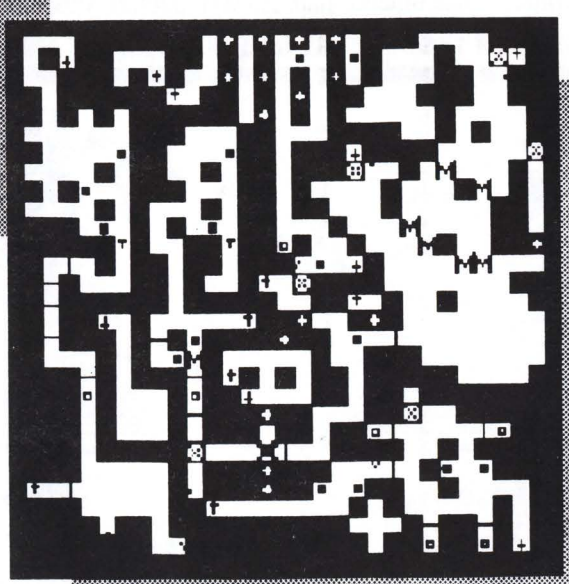
Chaos Strikes BACK

Popis hry z Excalibur č.4









Už je Temný pán z Dungeon Master poražen? Opravdu? Nenechte se ukolébat vítězstvím protože...

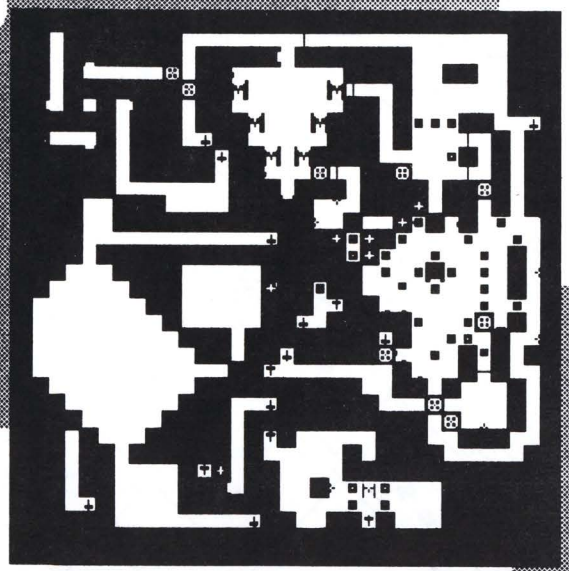
Chaos Strikes Back!

Ano, Chaos se vrátil v plné síle, aby znovu pokoušel vaše mozkové závity. Tentokrát si přibral pořádné množství po mocníku. Na cestě vzhuru do nejvyššího patra jeho nové jes kyně jsme napočítali přes tucet draku, dvě desítky prokletých rytířu a "aninevímkolik" duchu a demonu. Když to srovnate se čtyřmi rytíři a jedním stařičkým drakem na konci Dun geon Master, máte se zajiste na co těšit.

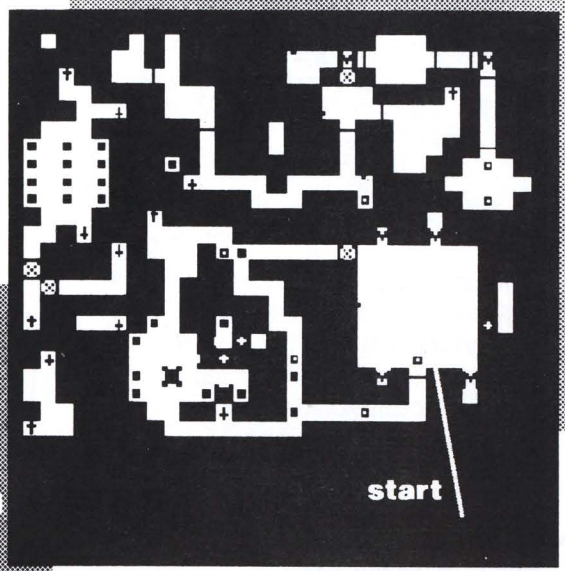
Jestliže jsou příšery několikanasobně hroznější, i logické hádanky jsou ještě více zašmodrchanější. Korunu všemu na sazuje přímo ďábelska kobka s přilehavým nazvem "Diabolic Demon Director", kde na poměrně malem místě na vás číha asi deset hádanek, o kterých se vám po prvním díle ani ne zdálo v těch nejodpornějších snech! Věřim, že na tomto pe kelnem místě proklejete jak Chaose a programátory od FTL, ale i Excalibur s jeho redakcí, protože vam neporadila. Kam by se pak ale podela všechna radost ze hry!

Přece jenom vám v něčem pomužeme. Všimněte si dobře animovaneho dema na začátku hry. Uvidíte Temneho pana, jak ve věčném pekelnem ohni vyrábi jakýsi kouzelný předmět. Ten naleznete na konci každe z cest KU, DAIN, ROS a NE TA. Všechny cesty se scházejí v již zmíněnem "Diabolic De mon Director", aby se tam opět rozešly. Setkají se znovu až v poslednim (tedy v prvnim) patře. Tam také je kdesi ukryt věčny oheň, ve kterem (snad) definitivně zničíte Chaos!

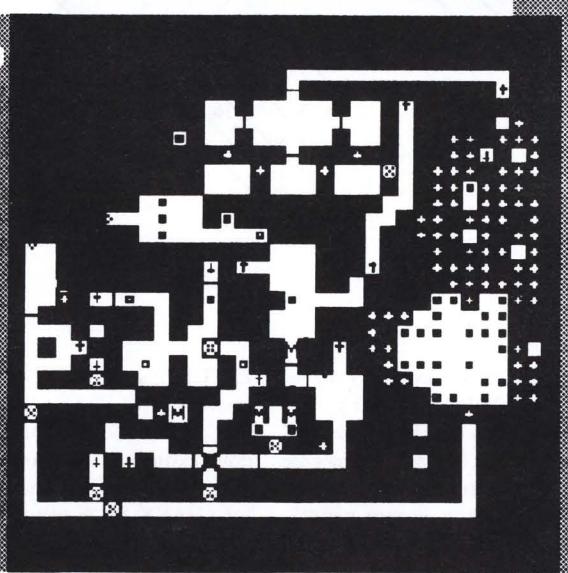
5



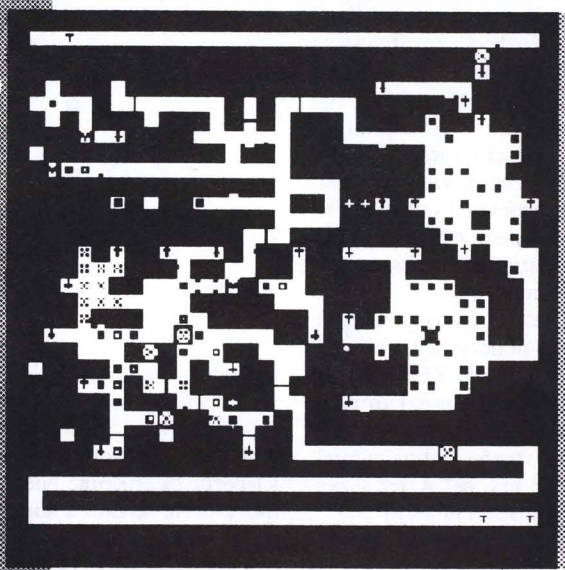
6



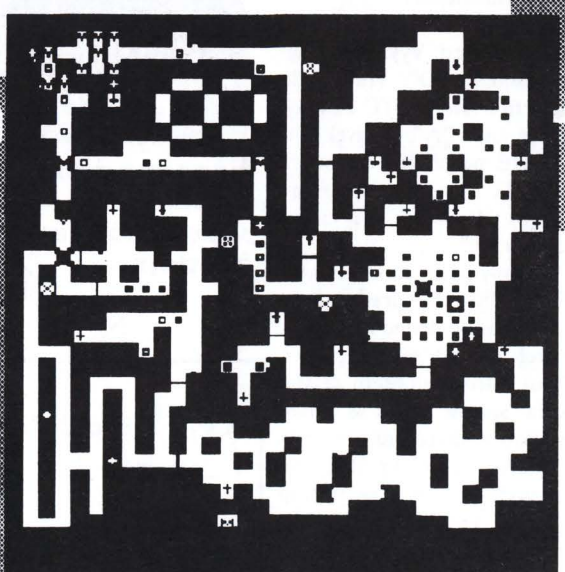
7



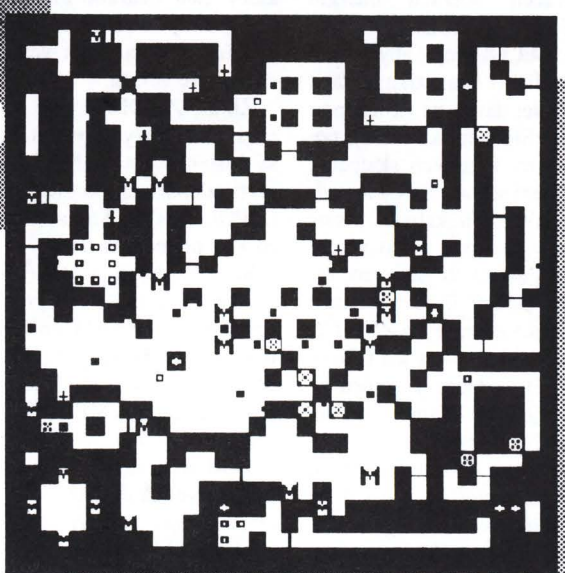
8



9

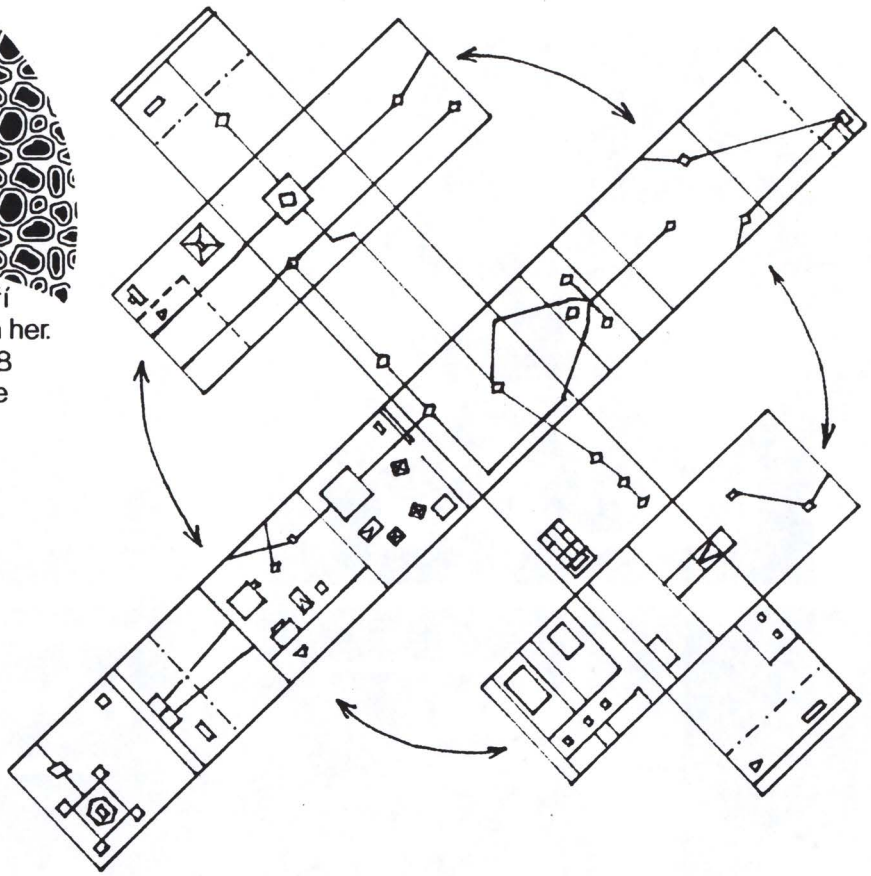


10



Mapy Cerv
Text LLG

Dark Side



Dark Side (Tmavá strana) patří do zlatého fondu trojrozměrných her. Byla vytvořena už v roce 1988 s pomocí systému Freescape firmou Incentive, která patří ke světové špičce.

**

Nejde o odvrácenou stranu našeho Měsíce, ale měsíce Tricuspid. Vesmírní zabijáci Ketarové se rozhodli zničit planetu Evarth a proto potají (na straně trvale odvrácené od planety) zkonstruovali a vybudovali na jejím jediném měsíci ohromnou superzbraň. Všechno nastavili na automatický chod a před svým odletem z měsíce zabezpečili důmyslným ochranným zařízením.

Naštěstí se Evarťané na poslední chvíli dozvěděli o existenci ničivé zbraně ZEPHYR 1 a vyslali na měsíc průzkumníka, který má jediný úkol - zastavit smrtící zbraň. Dobrý začátek zajímavé hry, ne? A jak superzbraň vypadá a funguje?

ZEPHYR 1 pomalu shromažďuje sluneční energii pomocí pětadvaceti sběračů energie (ENERGY COLLECTON DEVICE - ECD) proto, aby ji mohl v jediném okamžiku vyzářit ve smrtící dávce na nešťastnou planetu. Sluneční kolektory, postavené na vysokých sloupech, jsou mezi sebou propojeny velmi spletitou sítí kabelů. Musíš laserem postupně zničit všechny energetické krystaly na vrcholech sloupů ECD a zastavit tak přísun energie do ZEPHYRU. Přímo lze zničit jen takový sběrač ECD, který je spojen jenom s jedním činným zařízením ECD. Je-li však spojen se dvěma nebo více fungujícími ECD, za chvíli se rozstřílený energetický krystal regeneruje. Proto ze všeho nejdříve pečlivě prozkoumej propojení ECD!

Měsíc je rozdělen na několik sektorů, zbraň ZEPHYR 1 je umístěna v sektoru Dark Side. Na Tricuspidu nalezneš i budovy, sklady, tajné průchody, rozsáhlou síť podzemních tunelů, teleporty. Nepříjemné bude zejména první setkání s obrannými tanky a družicemi, které tu ničí vše, co se hýbe. Některé sektory jsou ochraňovány tepelnou (infra) ostrahou a jakmile do nich vstoupíš, pak většinou skončíš ve vězení.

Zbraň ZEPHYR 1 je navíc chráněna silovým polem. K ní se dostaneš jen tehdy, získáš-li čtyři teleportační krystaly (TELEPOD CRYSTAL) a složíš-li nápis z písmen na stěně.

Stručný návod pro tápající:

Nejprve musíš snížit rychlost nabíjení ZEPHYRU zničením několika ECD. Doporučuji započít v sektoru SIRIUS, pak pokračovat do UMBRIEL, FOMALHAUT atd. Vrať se zpět do SIRIA a střílej do hranolu na budově tak dlouho, dokud se otáčí. Objeví se tajný vchod do CANOPUS WALKWAY. Uvnitř najdeš TELEPOD CRYSTAL (TC 1). Stačí se jej dotknout a krystal je tvůj!

Pak se musíš dostat do vězení (I. O. CONFINEMENT). Střílej chviličku do oken "věžiček" a objeví se TC 2. Chtě nechtě musíš potom občtovat trochu paliva, jinak z vězení neuniknešš. V sektoru PSYCHE najdi malou budku, ve které je umístěn hlavní teleport.

Vystřel do TC 1 na malé plošince uprostřed. Vyjdi ven a seber písmeno "D". Vrať se do teleportu a střel do TC 2. Vyjdi a seber znak "A". Podívej se v PSYCHE na průčelí budovy a najdeš TC 3. Opakuj popsaný postup s teleportem, tím získáš písmeno "R".

V Ganymede Store (sektor REGULUS) jdi vpravo, dírou se dostaneš do druhé místnosti. Vystřel na znak sekery, přitom mířím na ostří. Po dobrém zásahu sekera "spadne" a tak se vytvoří v sektoru SIRIUS díra ve střeše skladu. Sestřel krychli, kterou najdeš uvnitř. Pak se-stup do EQUATOR TUNNEL a hledej místo s třemi lampami. Střel do drátu prostřední lampy (jak slizce podlé!). Světlo se změní v TC 4. Vrať se do PSYCHE, střel do TC 4 a seber písmeno "K". Znovu se teleportem přenes do PSYCHE. Na budově (konečně!) spatříš složený nápis "DARK" a bránu do sektoru DARK SIDE otevřenou.

KLÍČ KE HRÁM

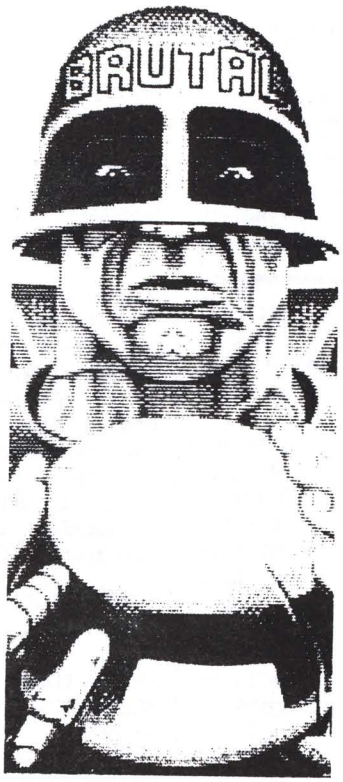
Všechna čísla Excaliburu v počítačové prodejně

GM *electronic*

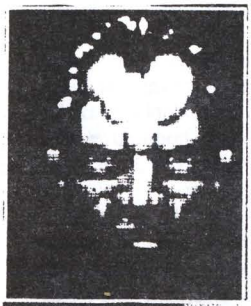
Sokolovská 21
Praha-Karlín
Metro B a C
Stanice FLORENC

Brutální fotbal
Speedball II

Speedball II je úspěšné pokračování super tvrdého zápasu (cosi mezi kopanou a ragby) roku 2400 od firmy Bitmap Brothers.



Proti sobě nastupují dvě těžce opancéřovaná mužstva. Nepůjde jen o vítězství, ale i to, kdo přežije. Pár "BRUTAL DELUXE" rad pro fanatiky.



Postavit si pořádné mužstvo je jen věc cviku. Především trénuj tyto vlastnosti týmu: Útočnost, sílu a poté rychlost. Obraně, vytrvalosti, agresi a chytrosti se věnuj později. Řiď se následujícími pokyny:

Obránci mají umět házet a útočit, středopolaři také a k tomu musí mít extra obranyschopnost a vytrvalost (dostávají se často do střetů a potřebují se rychle vzpamatovat). Útočníci musejí být vždy nejrychlejší.

Brankáře postav co nejchytřejšího, s vysokou útočností, musí mít velkou obranyschopnost a umět dobře házet.

Hned na začátku zápasu je dobrým nápadem získat násobič skóre (na levé nebo pravé straně hřiště). Pak se ti budou násobit nejenom branky, ale i "extra body" za zranění protivníka. Dej si pozor, když hraješ s mužstvem s vysokou inteligencí. Bude se snažit míč ti odejmout a získat násobič pro sebe.

Hvězdy sbírej (válí se semtam po hřišti) jen v tom případě, když se chystáš k hodu a směřuješ na soupeřovu bránu. Tu a tam se na ploše také objeví mince. Peníze se snaž sebrat vždycky, po chvíli by se mohly přestat objevovat.

Na hřišti leží také různé značky - zástavy. Snaž se sebrat Freeze Team, Shield, Transport Ball a Boots Stats, přesně v tomto pořadí. Nikdy nesbírej zástavu Manic, která vyžene na deset sekund vlastnosti obou mužstev na maximum. To je většinou výhodné jen pro počítač, nikoliv však pro tebe! Jeden užitečný trik: Když protivník zelektrizuje míč, použij zástavy Grab (uchop), tak ten kulatý a ocelový (!) nesmysl snadno získáš zpět do své moci.

Je-li situace nerozhodná, snaž se zasáhnout Bounce Domes (odrazové polokoule) - zvláště, když už do konce zápasu mnoho času nezbývá. Je to jednodušší než docílit branky a může to celý zápas rozhodnout.

Tvůj brankář míč téměř vždycky chytí, takže jakmile se na obrazovce objeví a je míči nejblíž, nemusíš s ním vůbec hýbat. Střílej na protivníkova brankáře falšované míče, to ho určitě vyvede z míry a dostatečně pomýlí.

Hrát variantu hry o "pohár" není nic jednoduchého a měli by se o to pokusit jen zkušení a ostřílení "tvrďáci".

Tady hodně rozhoduji peníze (jak by taky ne.) Snadno se přihodí, že ve druhém kole bude proti tobě vylosováno nějaké mužstvo z první divize a ty se budeš muset se svým týmem dostat až na jejich výkonnost.

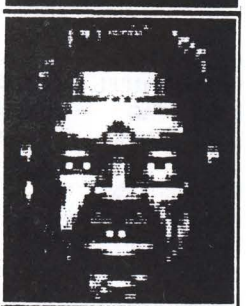
Hrát ligu také není nic lehkého. Platí zde sportovní pravidlo všech manažérů: "Nezáleží na tom, zda se vyhraje nebo prohraje, důležité je, kolik se získá na bodech". Tvoji pozici ve velmi vyrovnané tabulce neovlivňuje jenom výhra, ale i skóre, které mužstvo získalo během všech ligových zápasů. Často na jediné brance záleží, zda se prokousáte do první divize nebo naopak propadnete do třetí!

Typ "Manažér" vyžaduje od tebe úplně jinou taktiku. I když je způsob vlastní hry téměř stejný, jsou vlastnosti, které požaduješ po týmu, naprosto rozdílné. Nejpřednější je chytrost, pak teprve následuje útočnost a síla. Ve druhé divizi nemusíš mít hráče úplné jedničky, ale pro to, abys mužstvo dostal do první divize a pak je v ní udržel, budou zcela nezbytní.

V typu "Knockout" jsou také důležité peníze. Sbírej je, jak jen to jde.

Sportu zdar a brutalu zvláště!

LLG



POKE PRO ZX SPECTRUM A PODOBNÉ POČÍTAČE Z RODINY ANA SINCLAIRA

PRO FANOUŠKY NEZAPOMENUTELNÉHO ZX

POSBÍRAL A VYZKOUŠEL ZATLOUKAL ZX

Protože mezi příznivci ZX Spectrum nebo Didaktiku Gama kolují různé verze programů, je tu u každé hry vždy několik POKE. Vyzkoušejte všechny a vyberte ty, které vám vyhovují.

1. POKRAČOVÁNÍ

KAI TEMPLE	47783,0
	47824,0
KARNOV	32972,0
KILLER RING	33636,0
KIREL čas	59322,154
životy	35392,0
KNIGHT LORE	
životy	53567,0
	50205-7,0
x předmětů	49759,x
odstranění přerodu	
na vlkodlaka	50084,201
KNIGHT MARE	38686,16
	38693,16
KNIGHT TIME	24584,255
	24585,255
	45322,255
	45323,255
	41456,0
	41457,0
KOKOTONI WILF	43742,0
	42214,255
KOSMIC KANGA	36312,0
KONG II	42523-5,0
	43100-2,0
	44111-3,0
KRAHECK	22538,54
KRAKOUT	46565,0
KUNG FU životy	51267,0
bez hudby	52166,201
LAP OF GODS	54421,0
LASER WHEEL	32849,0
LAZER TAG	43142,195
LAZY JONES	56693,0
	56693,255
LAZY LUKE	
GLEANER	84978,2
LEGEND OF	
AMAZON WOMEN	57960,0
	57960,183
LEGEND OF KAGE	30609,255
LIGHT FORCE	40725,255
	40725,0
LIL ALIEN	26627,0
LIVING DAY LIGHTS	38913,201
LUNAR JATMAN	36965,0
	23439,201
	36963,0
	36965,3
životy	36964,244
x = stupeň	43092,x-1
MAD MAX	58472,12
MAGLAXIANS	59354,7
m = místnost 1 až 60	59350,m
MANIC MINER	35136,0
MANIC MINER	
Bug byte	34795,195
	34796,241
	34979,135
	36233,195
	36234,194
	36235,141
MANIC MINER	
Soft. projects	34801,195
	34802,247
	36246,141
MARBLE MADNESS	39579,0
MARSPORT	34379,24
	34057,201
	43865,24
	36607,24
	36587,24
	44955,24
METROCROSS	43006,195
	43006,0
	44490,0
MIKIE	46259,x
	40842-7,0
MOLEKULE MAN	64622-4,0
MONTY ON THE RUN	39039,x
	36765,201
	39090,x
	40238,195
	34716,24
MOON ALERT	39754,0
x=životy (0 až 14)	42404,x
všestranná odolnost	42654,195
zastavení času	42249,24
urychlení scroll obrazu	42582,2
	52596,2
MOTOS	42241,0
MOVIE	64275,195
MR. WIMPY	33693,0
start ve druhém obraze	33501,0
x = životy	33509,x
	43105,0
x = počet bomb	33721,x
ztížení hry	33501,1-2
MUGSY	43012,0
	42906,0
MUTANT MONTY	54933,0
	56483,0
	56487,195
	54959,0

ATARI

ATARI 800 XE

O tuto sbírku POKE pro malé, ale oblíbené ATARI se postarali dva naši čtenáři. Jakub Lošák z Rychnova nad Kněžnou a Jan Kapička z Prahy. Honza připojil i návod, jak uvedená čísla použít. Tady je:

Do počítače si natáhněte nějaký turbomonitor, nejlépe TM 2003 či TM 2004. Po nahrání by se měla objevit v levém horním rohu obrazovky malá šipka. Zmáčkněte ‹0›, mělo by se vypsat TBOOT. Počítač teď čeká na stisk klávesy. Nastavte tedy začátek příslušné hry na kazetě a stiskněte ‹Return›. Blikne název programu v hlavičce a začáteční adresa.

Po nahrání hry se opět objeví šipka. Nyní stiskněte ‹M›. Vypíše se MONITOR. Na dotaz FROM: odpovězte adresou (první část čísla) ze seznamu a ‹Return›. Vypíše se adresa, současná hodnota, znak ASCII kódu, interního kódu a dvojtečka. Za tu napíšete hodnotu ze seznamu (za čárkou) a ‹Return›. Nyní stiskněte ‹Break› (TM 2004), nebo ‹E› a ‹Return› (u TM 2003).

Po vypsání šipky zmáčkněte ‹R›. Vypíše se TSAVE, počítač dá zvukový signál a čeká na stisk klávesy. Připravte si kazetu, na kterou chcete nesmrtelnou hru nahrát a stiskněte ‹Return›. Obrazovka ztemní a probíhá zápis. Takto upravené hry se nahrávají standardně loaderem TURBO 2000 nebo Universal turbo.

Jakub ještě připomíná průzkum časopisu Elektronika č.12/90, který zjistil, že ATARI XE patří u nás mezi nejrozšířenější počítače.

AIRSTRIKE II	8983,173
	8993,173
	9087,173
AKTION BIKER	35543,255
ALEY CAT	
x do 255	21618,x
ALIEN AMBUSH	13151,0
ARACHNUS	25206,173
ARAX ochrana	39748,173
ARKANOID	13144,173
ASTEROIDS	30050,181
	31005,181
BASIL	10293,173
BATTY BUILDER	14223,165
BEER BELLY BURT	11498,173
	11476,178
	11525,173
BILBO	4137,173
BLUE THUNDER	12262,173
BOULDER DASH I	18125,173
BOULDER DASH II	46006,173
BOULDER DASH III	11853,173
BOULDER DASH IV	38773,173
BOULDER DASH V	9729,173
BOULDER DASH VI	9729,173
BRUCE LEE	5295,165
	5395,165
BSC QUEST F.T.	28469,0
životy x	23951,x
CAPTAIN BEEBLE	20942,173
CAPTAIN STICKY	18526,173
CATTERPIGGLE	8288,234
CAVELORD	25007,0
neškodní ptáci	25539,0
CAV. OF MARS II	14354,173
CHUCKIE EGG	26895,173
CLOWNS BALOONS	12181,165
	12236,165
	12212,165
DAN STR. BACK	10383,173
D.DUNGEON	16918,173
	21731,173
DEATH RACE	27548,173
DIAMONDS	5472,173
	6674,173
DONKEY KONG	18671,181
DONKEY KONG JUNIOR	
	32803,181
DROL	33576,234
DROPZONE životy	13160,173
střely	24167,173
ochrana	24401,173
DRUID nesmrtelnost	15339,49
energie	15377,219
DRUID (GOLEM)	
nesmrtelnost	15478,174
energie	15512,92
ELECTRICIAN	27207,0
the EXTIRPATOR	20669,173
FIRE CHIEF auta	25691,173
palivo	25578,173
voda	37806,173
kombinézy	38322,173
FRED	9110,234
	9111,234
FROGGER	11915,173
FROGGER II	41343,165
GHOST CHASER	18629,173
	18662,173
	18651,173
GOONIES	19230,173
	25886,173
GYRUSS	34201,181
	34203,181

H

HARD HAT WILLY 16232,173
HENRI 18193,165
H.E.R.O.
životy 35325,165
bomby 36030,165
HYPERBLAST 22709,165

I

INTO DEEP! 28300,173

J

JAMES BOND 007 29372,181
29937,181
JET BOOT JACK 23868,255
23893,255
JOUST 43226,165
JUMP! 44471,173
JUNGLE HUNT 32894,165

K

KABOOM! 43198,165
KANGAAROO 28013,165
28024,165
KARATEKA 14053,165
KISSINS KOUSINS 31170,173

L

LEAPER 6771,173
LIMEWIRE 9747,165
LOCO 10898,0

M

MARAUDER 38746,165
MARIO BROS 31269,165
MIRAX FORCE 2982,173
MOLECULE MAN 4685,173
životy 5338,173
bomby 4758,173
peníze 4660,173
MONTEZUMA'S REVENGE
16998,165
MORKY 22728,173
MOUSE TRAP 3018,165
3058,165
MR. ROBOT
99 životů 16541,99

N

NEXUSS 15074,173
14460,173
15720,173

O

OLIES FOLIES 11692,255
19516,109
19546,109

P

PANIK 21427,173
PANIK EXPRES
životy 21002,173
čas 22305,173
PANTHER 24122,165
PARALAX 18752,173
PASTFINDER 33515,165
PENGO 37595,165
40337,165
40488,165
42306,165
PIEMAN 20857,165
PINHEAD 12096,165
POGOMAN 11706,0
POKRAČOVÁNÍ V PŘÍŠTÍM ČÍSLE

Po nesmrtelnosti touží i majitelé počítačů Sharp. Ze své sbírky POKE jim nabízí pomoc František Brablc z Brna. Jak nám napsal, tyhle "pouky" sám nevyhledal a tak především děkuje těm, kteří se na hledání těchto tak důležitých čísílek podíleli.

Nejprve stručný návod, jak s čísly pracovat.

1. Nahrej hru do počítače.
2. Po nahrání hru "vymaž" tlačítkem ‹Reset›.
3. Stiskem klávesy ‹M› se přenes do monitoru.
4. Napiš požadovanou adresu (např. M 1274) a odešli ‹CR›. Objeví se původní číslo, které je na této adrese (tedy např. 1274 35).
5. Pokud je v návodu POKE 1274,00,67 znamená to, že na adresu 1274 uložíš místo původních 35 číslo 00 a na adresu 1275 dáš číslo 67.
6. Po této úpravě se musíš dostat zpět do hry a k tomu je určena adresa (POKE), označená ST. (Někdy ovšem musíš podle bodu 5 upravit i tuto adresu aby šla hra spustit.) Napiš tedy příslušnou adresu (např. J 1200), odešli ‹CR› a hra se spustí. Některé hry se dají spustit tím, že se najednou zmáčknou klávesy ‹CTRL› a ‹Reset›.
7. Bez obav uchop joystick. Jsi nesmrtelný!

ALCHEMIST B936,00
st 3340,00,00
a skok na 332E
ALIEN 8 CA18,00
ADEE,00
st 331C,00,00
a skok na 330A
ALLAMANO 5D54,AF ,00,00
st 3880
ATV 32K nahraj 1. část,
pak Shift+Break:
2A74,AF ,32,5A,EB
st 2A00 - nahrej
zbytek
BRUCE LEE
CA5C,00,00,00,00
st CTRL + Reset
CANON BALL 1274,C3
st 1200
CLIFF HANGER
36F7,B6
st 2A00
DYNAMITE DAN
CDC6,00
C966,00
st 3033
ENDURO K.K.K
AA7F ,00
st 2040
EQUINOX A3BD,34
84E6,00,00,00
st CTRL + Reset
EXOLON 9D1D,00
st 6900
FATTY 2A08,00
st 2000
GUN FRIGHt
C062,36,02,00,00
st 2613,C3,00,5E
2608,F4,
skok na 2600
HERBERT'S CAD5,00
80EF ,00
st CTRL + Reset
HIGHWAY
9F44,C3,7B,9D
9FC9,00
st 3EF0,00,00
skok na 3EDB
JET MAN 9065,00
st 3331,00,00
skok na 3300
MOTOS K.K.K
A501,00
st CTRL + Reset
NIGHT SHADE CBDE,C9
st 307A,C3,FE,BD
skok na 304E
OLLI a LISSA 8CDE,B6
8F7D,00
st CTRL + Reset
POPEYE 75F7,C3,B5
6676,18
st 6400
RAID OVER MOSCOW
A964,B6
st 3000
RENEGADE A057,B7
st 5600
SABOTEUR CLR
9DDA,00,00,00
B78E,18
st 1000,31,60,62,-
D3,E0,C3,26,03
skok na 1000
SABOTEUR II
2140,00,18
2143,C6,EF
st 21B9,C3,8C,70
202B,00,00
skok na 2000
SLAP FIGHT
BEE9,B6
st CTRL + Reset
STARSTRIKE II
83A0,00
st AFCC,00,00,00
skok na 3000
STARQUAKE
C462,00
st 1000,DE,E0,D3,-
E1,3E,02,D3,-
CE,C3,20,5C
skok na 1000
UNDER 16K
A8A4,18
AFDA,C9
st CTRL + Reset
ANTIRIAD C'S
nesmrtelnost i st 1000,D3,E0,D3,-
E1,21,FE,DE,-
36,00,C3,5E,21
skok na 1000

... a ještě TRIKY

AUTOMANIA

Ve chvíli, kdy ti bude hrozit ztráta posledního "života", stiskni klávesu ‹F3› a získaš zase plný počet životů.

CYBERNOID

Nadefinuj si před startem klavesy ‹C,E,C,O› a jsi jistě nesmrtelný.

COOKIE

GUN RUNNER

NORTH STAR

PENTAGRAM

Vyzkoušej zmačknout některou z klaves F1 - F5, pod jednou z nich je v každé jmenované hře ukryta nesmrtelnost.

Kdo by se nechtěl stát ~~hrdinou~~ Larrym Lafferem...

Sierra
(4. část)
On-Line

Největšího hrdinu všech "Sierra Questů" jsem si nechal až téměř na samý konec našeho seriálu. Stal se symbolem Sierry a daleko za sebou nechává jak neohroženého policistu Sonnyho Bonda (Police Quest), tak i vesmírného popeláře Rogera Wilca (Space Quest). Sláva Larryho Laffera sahá tak vysoko, že se dostal nejen do amerických novin (Wall Street Journal), ale připravuje se i jeho vstup na filmová plátna!

Jste opravdu plnoletí?

Ptají se vás programátoři před spuštěním každého dílu o sexuálním maniakovi Larrym. Ale i když odpovíte ano, čeká vás ještě náročný test, který doopravdy prověří váš věk. Kdo neprojde, má prostě smůlu. Larry "Nemakačenko" totiž střídá ženy určitě častěji než ponožky (alespoň já jsem jej nikdy v jeho dobrodružstvích neviděl, že by si tuto část oblečení kdy vyměnil), proto k této her serii patří do rohu obrazovky velká bílá hvězdička.

Larry Lafferovi se nikdy ani nesnilo, že by z něho mohl být všeobecně známý městský švihák. Propracoval se ze skromných začátků u Sierry až k nejvyššímu stupni popularity - do hraného amerického filmu.

Každá figurka od Sierry má tu svého "kmotra". Ten Larryho se jmenuje Al Lowe. Začínal jako učitel na střední škole, kde vyučoval občanskou nauku. Na škole se také seznámil s programováním, které mu usnadňovalo jeho práci. Někdy na začátku osmdesátých let se pokusil psát také výchovné programy. Když jeho dílka viděli Ken a Roberta Williamsovi, okamžitě jej najali, aby vytvářel podobné programy pod hlavičkou firmy Sierry On-Line.

Al vzpomíná: "Vytvořila se tu výborná parta. Marc Crown a Ken Williams byli ohromní spolupracovníci, okamžitě jsme začali dělat na legrační hře o človíčkovi, který přijde z venkova a je stržen do víru velkoměsta. Čím déle jsme na tom pracovali, tím to bylo legračnější. Nakonec se z toho zrodil Larry."

Leisure Suit Larry
in the Land of the Lounge Lizard
Larry v zemi jeskynních ještěrek

Takto složitě (a nevinně) se jmenuje první hra s Larrym Lafferem. Je to příběh o tom, jak se z budižkničemu s pár dolary v kapse stane dobrodruh. Larry jde z akce do akce, okouzluje zde jednu ženu za druhou, přijde si i na nějaké peníze ve hře Black Jack (česky "oko" - jedenadvacet). Ve velkém finále najde první ženu svého počítačového života, okouzlující, sladkou krasavici Evu.

"S "jedničkou" jsme měli ohromný úspěch. Každý se v Larrym a v jeho trapasech a prušvihách viděl. Okamžitě jsme začali pracovat na pokračování" říká o prvním dílu Al Lowe.

Leisure Suit Larry
Goes Looking for Love
Larry hledá lásku

Pokračování začíná pro Larryho opět špatně. Eva totiž zjistila, co je Larry zač a vyhodila ho na ulici. Naštěstí v garáži najde jeden dolar a v popelnici svůj pas. Protože je to chlapík šikovný, investuje dolar do loterie, trošičku si "zafiksluje" a získá milión. Vysněnou dovolenou na zámořské lodi mu jenom trochu kazí KGB a starší žena, toužící po jeho lásce. Larry se však vyhne všem nebezpečím a unikne z lodi v malém člunu.

Ani na ostrově, kde šťastně přistane, nevyjde z nesnází. Bude se muset přestrojit za ruskou špiónku, aby konečně unikl ze spárů KGB. Čeká na něj ještě souboj s ničemným dr. Nonookem, pak získá další dívku svých snů.

"Ve druhé hře s Larrym jsme se snažili zduraznit více humor, než sex" charakterisuje další díl Al Lowe.

Leisure Suit Larry
and Passionate Patti
Larry a vášnivá Patti

"Myslil jsem, že by to snad byla ještě větší legrace, kdyby jste si mohli zahrát hru ze stanoviska ženy. Tak jsme si vymysleli výměnu rolí," vysvětluje Al.

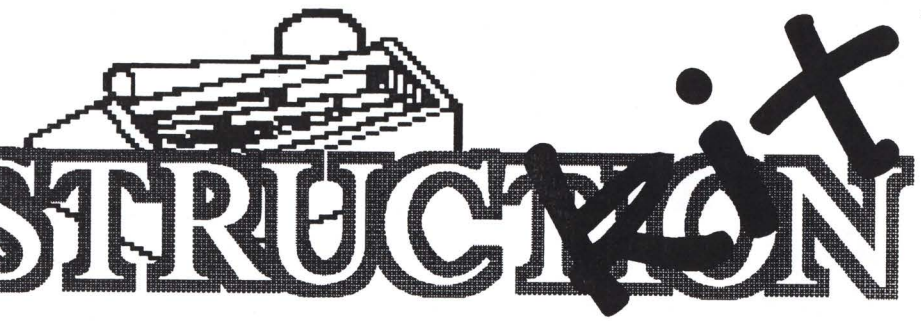
Jak jinak by mohlo začínat další dobrodružství Larryho, než rozvodem! Teď to má mnohokrát horší než ve druhém díle, kde byl v trablech, ale v civilizaci. Je však opravdu ostrov tak pustý, jak se zdál ve "dvojce"?

Ne, na ostrově mezitím vznikl uplný turistický ráj. Ještěže Larry najde svoji kreditní kartu (bohužel propadlou!). To nevadí, prožije i tak své největší životní dobrodružství. Navštíví při něm druhořadé strip-kluby i luxusní kabaret. Stále se snaží "uhnat" krásnou černovlásku, pianistku z jednoho baru. Vše dopadne na výbornou, avšak po noci plné vášní Larry od Patti uprchne. Proč? To se dozvíte společně s Patti, která se jej vydá hledat do nitra ostrova.

Se seriálem o firmě Sierra On-Line jsme již téměř u konce. V příštím čísle se podíváme ještě na sérii "Manhunter" a omrkneme také horké novinky. Uveřejníme rovněž kompletní "softografii" firmy.

Ze zahr. materiálu připravuje LLG.

3D CONSTRUCTION



Chystáte se napsat hru, se kterou byste ohromili své kamarády? Necítíte se silní při programování ve strojovém kódu a proto zatím napsání "super hry" odkládáte? Bojíte se, že byste nezvládli grafiku svého počítače a vznikla by jen obyčejná "textovka"? Teď už je konec vašemu trápení, protože kouzelníci od firmy Incentive otevřeli svoji tajnou zásuvku s nápisem

FREESCAPE

Anglický tým programátorů Software Incentive je znám svými zdařilými 3D hrami. V minulém čísle Excaliburu jste si mohli přečíst recenzi na hru Castle Master, zatím poslední, která byla napsána v systému Freescape. V tomto čísle najdete návod na nemén povedenou hru Dark Side.

Všechny hry napsané ve Freescape se vyznačují výbornou 3D grafikou, která má velmi blízko ke skutečné realitě.

Už vám nic nestojí v cestě, abyste si sami mohli podobná dobrodružství navrhovat. Tentokrát nezůstanou opomenuti ani majitelé pomalu zastarávajícího Spectra a také Atari XE/XL, protože firma slibuje převedení svého systému na všechny dostupné počítače. Je tedy jasné, že se objeví i disketové verze na MS DOS, Amigu, Atari ST a C64.

Co to je Freescape?

Co se to skrývá pod tímto tajemným názvem? Soubor programů, se kterým můžete začít téměř okamžitě produkovat hry na světové úrovni. Je to vlastně kombinace programu pro trojrozměrné modelování předmětů v prostoru (odborníci podobným programům říkají CAD) a jednoduchého strukturovaného jazyka (podobného Basicu). Jak se takové dobrodružství dělá? Nejprve musíte vymyslet námět hry. To zatím žádný program nedovede a proto se vaší fantasii meze nekladou. Pak si rozdělíte vymyšlenou "krajinu" na několik sektorů. (Doporučuji přečíst si třeba návod na hru Dark Side, pak budete mít jasno.) Pokud budete mít v sektoru budovu, ve které se můžete volně pohybovat, musíte ji "vnořit" do definovaného sektoru a když bude v budově ukryta velká bedna, do které se bude možno schovat, je zapotřebí nadefinovat dvojité vnoření - nejprve do sektoru, potom do budovy. Pro toho, kdo ovládá smyčky FOR... NEXT, to bude hračka.

Když máte základní model dobrodružství nadefinován, vrhnete se na grafiku. Pomocí jednoduchých geometrických prvků si dokážete nadefinovat prakticky cokoliv. Začátečník by si měl nejprve pohrát s přiloženým demo-programem, kde si může rozebrat a zase složit tak složitý útvar, jakým je americký raketoplán. Když se vám podaří vytvořit všechny objekty v průhledné trojrozměrné (3D) grafice, začnete s vybarvováním stěn. Zde jste omezeni jen počtem barev vašeho počítače a grafickým rozlišením. Ti šikovnější mohou i objekty animovat!

Protože by asi bylo nudné nechat vašeho hrdinu stále se "plouzit" po zemi, můžete ho nechat i létat. Ani různým podlostem se meze nekladou. Stačí jen rozmístit lasery a nastavit senzory nebo tajné spínače. Chcete-li hráčům zanechávat vzkazy, pak ani tohle není ve Freescape problémem. Stačí si jen vybrat správné místo na stěně a pomocí celé sady znaků (chybí ovšem háčky i čárky) zanechávat tajemné nápisy pro všechny tápající.

Je možné, že řadu z vás odradí od používání programu zabudovaný jazyk. Není to ale nic tak těžkého a po prostudování manuálu a přiložených ukázek vám musí být všecko jasné. Jazyk slouží zejména k nadefinování informace o daném objektu. Malý příklad: Stiskneme-li malý knoflík na stěně, otevře se propadlo. Nebo odstřihneme drát k lampě a světlo zhasne. Jak už jsme řekli, žádná omezení vaší fantasie tu snad neexistují!

Data a informace

Součástí programu je i řada podpůrných grafických a zvukových dat. Ke svým plánovaným dobrodružstvím si můžete vybrat z rozsáhlé databanky až několik desítek speciálních zvukových efektů i hudebních motivů. Grafické "masky" zase promění okraje obrazovky v dokonalé kluzáky, tanky nebo auta. Ve velkém výřezu se pak objevuje vámi navržená krajina. Je zcela samozřejmé, že jak hudbu, tak grafiku lze jednoduše předělat podle nálady a chuti.

Navíc se plánují další speciální sady dat, které snad ještě vystupňují už tak dokonalé možnosti programu.

Abychom však jen stále nechválili - asi největším problémem bude, kde 3D Construction Kit sehnat. Dosud u nás stále není firma, která by se prodejem podobných programů zabývala. Takže to bude jako vždycky - navléknout si pásku přes oko, vztyčit černou vlajku se zkříženými hnáty a čekat a čekat...

Nebo snad máte ušetřeno 140 DM? Pak to pro vás bude snadné. Stačí napsat na adresu německé firmy BOMICO a ta vám jistě poradí, jak si program u ní zakoupit.

Získáte tak nejen Freescape (ten bude zaručeně kompletní a fungující!), ale automaticky se stanete členem Klubu uživatelů, pro které bude zdarma vydáván dvouměsíčník (v angličtině), kde najdete užitečné tipy a triky. Samozřejmostí bude i dvěstěstránková příručka a 90 minutová videokazeta s popisem programu. Zároveň získáte i slevu na další verze a data. Tak co, je to stále pro vás moc peněz?

Další hry napsané v systému Freescape:

* Driller - na opuštěné planetě musíš nalézt v osmnácti sektorech vhodná místa pro těžební sondy. Pohybuješ se v těžebním "tanku". Později najdeš i vznášedlo, takže se na problémy, které tě čekají, můžeš podívat "z nadhledu".

* Total Eclipse - odehrává se v Egyptě v minulém století. Máš jen necelou hodinu na prozkoumání faraónské hrobky. Musíš nalézt několik RA - kliček, jinak se Země už nikdy nevymaní ze stínu Měsíce a nastane "úplné zatmění".

* Castle Master je doposud nejlepší a nejpropracovanější hrou, vytvořenou v systému Freescape. Záleží jen na tobě, jestli se ti ji podaří překonat tvou vlastní hrou, sepsanou za pomoci programu 3D Construction Kit...

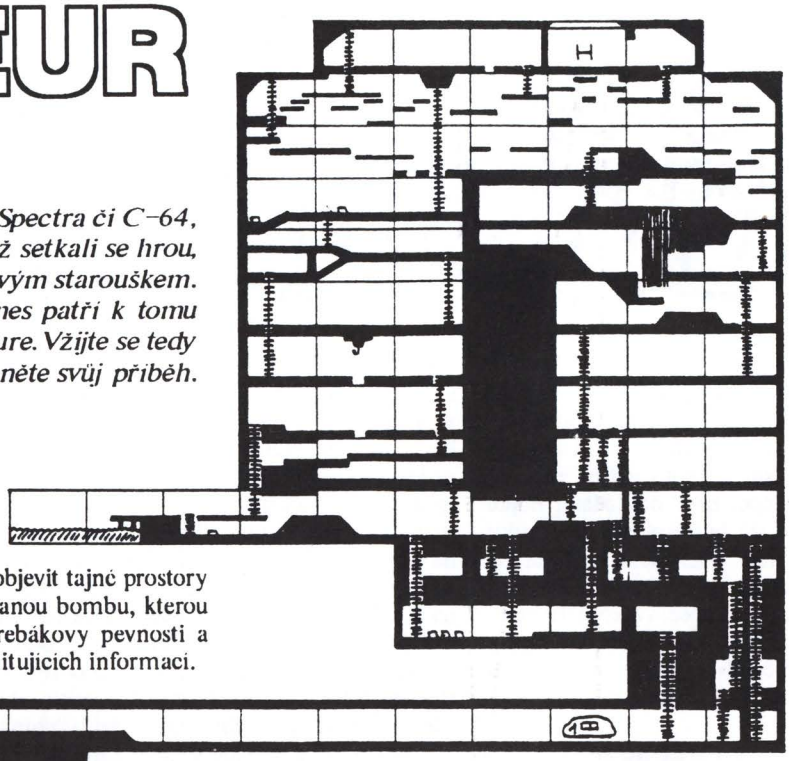
-jz- & LLG

PS : Každá hra, která bude vytvořena v tomto systému, musí obsahovat údaj v titulní obrazovce, že se jedná o Freescape. Pokud se vám povede vytvořit dokonalou dobrodružnou hru, proč byste se s ní nepochlubili i čtenářům našeho Excaliburu?

Adresa: BOMICO
Am Sudpark 12
6092 Kelsterbach
SNR

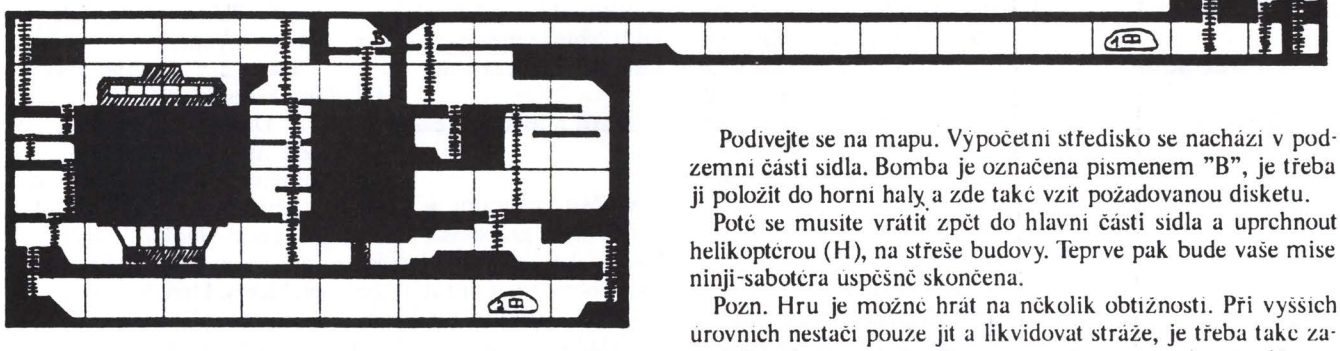
SABOTEUR

Jste-li majiteli Spectra či C-64, zcela určitě jste se již setkali se hrou, která už je počítačovým starouškem. SABOTEUR ale dodnes patří k tomu nejlepšímu z akčních adventure. Vžijte se tedy do role ninji-sabotéra a vyslechněte svůj příběh.



Jistá soukromá agentura vás najala, abyste pronikl do sídla jednoho z bossů amerického podsvětí. Sídlo pana mafiána rozhodně nelze označit jako skromné - tvoří je mrakodrap na pobřeží, opatřený mnoha bezpečnostními zařízeními a plný stráží.

Vaším úkolem je vniknout do tohoto objektu a objevit tajné prostory s výpočetním střediskem. Tam pak položíte časovanou bombu, kterou předtím nalezete v tajném muničním skladu darebákovy pevnosti a ukradnete disketu s množstvím cenných kompromitujících informací.

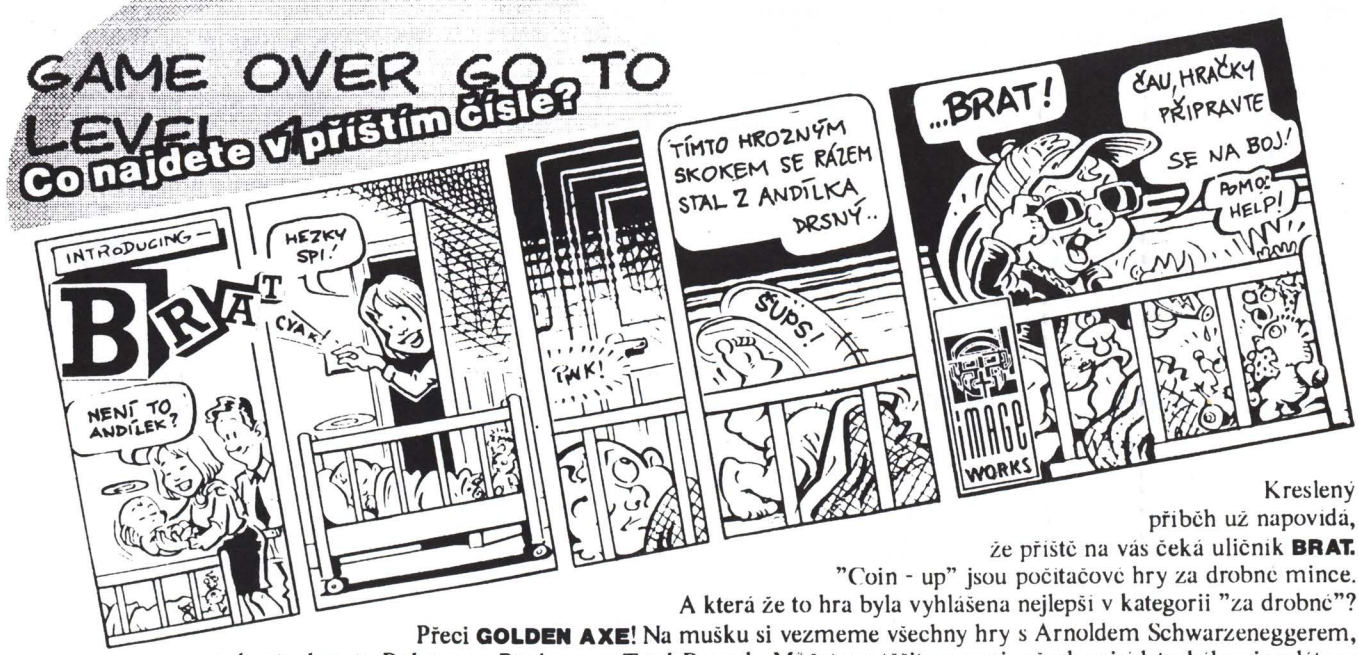


Podívejte se na mapu. Výpočetní středisko se nachází v podzemní části sídla. Bomba je označena písmenem "B", je třeba ji položit do horní haly a zde také vzít požadovanou disketu.

Poté se musíte vrátit zpět do hlavní části sídla a uprchnout helikoptérou (H), na střeše budovy. Teprve pak bude vaše mise ninji-sabotéra úspěšně skončena.

Pozn. Hru je možné hrát na několik obtížností. Při vyšších úrovních nestačí pouze jít a likvidovat stráže, je třeba také zapojit logické uvažování (různé spínače, zavřené dveře atd.).

Mapa zcela vyhovuje pro nižší úrovně, při vyšších levelech bude vhodné, když si do ní poznamenáte ještě umístění jednotlivých spínačů. Hodně štěstí všem sabotérům přeje TAD.



Kreslený příběh už napovídá, že příště na vás čeká uličník **BRAT.**

"Coin - up" jsou počítačové hry za drobné mince. A která že to hra byla vyhlášena nejlepší v kategorii "za drobné"? Přeci **GOLDEN AXE!** Na mušku si vezmeme všechny hry s Arnoldem Schwarzeneggerem, tedy všechny ty Robocopy, Predatory a Total-Reccaly. Můžete se těšit na popis všech misí leteckého simulátoru **FALCON,** doručíme návod jak na **NETHER EARTH** i jak zacházet s Elvirou. Je toho hodně, o čem budeme příště psát, včetně dokončení seriálu o Sierra On-Line. **Tipy a Triky** vám pomohou a článek **"Počítačové hry - plíživé nebezpečí"** vás možná přinutí odsednout si trochu od obrazovky! A nezapomeneme na inzerci pro čtenáře časopisu počítačových her Excalibur

SINCLAIR

Hledám přítele spectristu se zájmem o logické, textové a strategické hry. Michal Novák, Slavětínská 568, Praha 9, 190 14.

Sháním levný magnetofon k počítači ZX Spectrum. L. Novák, Na příkopech 6, Mohelnice 789 85.

Prodám světelné pero pro Didaktik Gama (150,-) + software na kazetě Sony HF90 (60,-). Ladislav Šatný, U stadionu míru 1740, 390 01, Tábor.

Prodám časopis ZX Magazín pro Sinclairisty a Didaktikáře. Ondřej Kafka, Čechova 6, 170 00, Praha 7, Tel: 02 / 371477.

Vyměním hry a programy (i pouky, návody a j.) na počítač ZX Spectrum. V. Teichman, Tyršova 6, Praha 2, 120 00.

Hledám v Brně klub pro počítač ZX Spectrum nebo Didaktik Gama. Bureš David, Synkova 8, 628 00, Brno Líšeň.

Predám alebo vymením hry a programy na Didaktik Gama. (Mám aj zrýchlené verzie hier). Ľ. Novotný Zelená 705, 929 01 Dunajská Streda

Sháním nové hry na ZX. Výměna možná i na disku. Seznam za známku. J. Břicháček, Pekárenská 7, 370 00 Č. Budějovice tel. 227 61

Koupím original Sinclair Interface. Zdeněk Dvořák, Smetanova 42, 370 01 Č. Budějovice

Vlastním Didaktik Gama s disk. jedn. Didaktik. Hledám někoho pro výměnu her a programů na disketách. Jiří Praks, Radostice 149, 664 46 Prštice

Prodám ZX Sp., Interface, Joy., tiskárnu, myš, 200 programů, TV, stolek, literaturu, datarecorder vše za 7 000 Kčs. **(Honzo, chceš se věnovat klavíru?)** tel. (019) 278 102.

Kdo poradí, kde seženu programy, publikované v Excaliburu? Michal Martoch, Nerudova 14, PSČ 741 01 Nový Jičín

Sháním pro své děti pořádné hry na Didaktik Gama, pošlete mi, prosím vaše nabídky. Klára Nováková, U studánky 48, 250 69 Vodochody

ATARI XL/XE

Prodám počítač Atari 800 XL, datarec. XC12, tiskárnu BT100, cartridge, joystick, 700 programů, manuály. Petr Veněk, Skálova ul. 1638/5, 390 01, Tábor.

Vyměním / prodám hry a programy pro rozšířenou paměť. Nabízím 42 her a 33 užit. programů i s podporou Omegu. Seznam zašlu za známku. J. Lošák, Mírová 1442, 516 01, Rychnov n. Kněžnou.

Vyměním špičkové hry a textovky na Atari XL/XE. Pište na adresu: Patrik Fouqué, Mikulášská 533/2, Liberec 4, 460 01.

ATARI ST/TT

Predám Atari 1040 STE, monitor SM124, color SC1435, HD 30MB, tlačiareň Epson LX400, diskety Verbatim DD, HD /17720, 5270, 10760, 13990, 7900, 349 529/ Vojtek 0825 92621 Kl.330.

Koupím hry Powermonger (se správným kódem) a Wings. Petr Orna, B. Martinů 1052, Praha 4, 140 00.

Hledám spolupracovníka pro výměnu programů na Atari ST. Zašlete svoje seznamy. Adresa: Dospiva, Lazecká 32, Olomouc 772 00.

Prodám text. hru Boggit v češtině pro ST (na motivy Tolkienova Hobbita). Běhá na mono monitoru i TV. V orig. balení za 120 Kčs. L. David, Polabská 548, Praha 9 Čakovice 196 00

Prodám Atari 1040 STFM cena dohodou, spěchá. Radek Vondra, Na Kocince 6, 160 00 Praha 6, tel. (02) 311 41 70

Vyměním, prodám, hry a programy pro ST (nej novější). V. Mlčoch, Bezdrevská 8, 370 11 Č. Budějovice

COMMODORE 64

Sháním program "YAMAHA Rythm Rocker". Robert Vrla, Horní Bříza 516, okr. Plzeň sever 330 12.

Sháním kazetovou verzi Pascalu pro Commodore 64. Podmínkou je manuál k ofocení. Vše vyměním za jiné programy a hry nebo levně koupím. Jaroslav Kohák, Dimitrovova 24, 400 12, Ústí nad Labem.

Mám C64. Potřebuji nové hry z roku 90/91. Nabídněte. Tel: 855 3983. Adresa: Myška Jiří, Vratislavská 396, Praha 8, 181 00.

Prodám C64/II Disk Drive 1541/II, Final Cartridge III, BT 100, M 1 Mouse, Cassette Recorder. Vše v dobrém stavu za 13 000 Kčs. Telef (02) 472 44 94 večer. Začátečníky zaškolím.

Vyměním nejnovější hry na C64 jen na kazetě. Sháním: Dick Tracy, Duck Tales, Battle Squadron. Seznam za seznam, obsáhlý výběr. Radek Křeček, Osvobození 361, České Meziříčí 517 71

Vyměním hry na C 64, nejraději na disketách. M. Hauliš, Tyršova 6, 120 00 Praha 2

Koupím hry na C64: Turrican, Battle Squadron, Teenage Turtles, P. Siba Konšelská 9, 180 00 Praha 8 Libeň

Hledám firmu nebo člověka, který opravuje počítače C64 v co nejkratší době. Jáchym Janošek, Okružní 4, 693 01 Hustopeče

Koupím manuál strojového kódu k C64. Vyměním hry a užitk. programy na kazetách. Stan. Chytra Pod kasárny 1041/II 377 01 Jindřichův Hradec

Petr Šťoviček tel. (0441) 207 68 prodá nový C64 II + disket. jednotku 1541 II, 33 disket, Dataset, 24 kazet, Reset, literaturu a mapy. Vhodný dárek, nabídněte!

Vyměním hry + programy na C64. Výměnou pošlu i seznam. Magnetofon podmínkou! Tomáš Vít, Partyzánská 28, 796 01 Prostějov

Vyměním celodiskové hry na C64. Nabízím Turrican 2, Last Ninja 3 a 250... Michal Šimon, Koperníkova 863/43 739 61 Třinec VI

Prodám C64 + Dataset + Joy. + 500 her, adresa: PKnoblich, N. Frýda 1, 370 05 Č. Budějovice

Prodám, koupím, vyměním jakýkoliv software na C64 nebo C128. A. Jelínek, Mickiewiczova 11, 160 00 Praha 6

RŮZNÉ

Prodám 2ks SIMM paměťových modulů á 256 KB. Osazeny Siemens 41256 - 15 vhodné do každého počítače se sloty pro tyto paměti nebo pro bastlíře RAM disku. Telefon (049) 613 453.

Vyměním hry na Sharp MZ (800 marek). Slaměník J., Vrchlického 2, 736 01 Havířov tel: (?) 339 69

Programy všeho druhu na SAM COUPÉ vyměním, koupím, prodám. Jiří Vávra, Ruská 24, 101 00 Praha 10 Vršovice

AMIGA

Prodám nový Commodore Amiga 500 s dvanáctiměsíční zárukou za 13 900,- Kčs, TV modulátor a ostatní doplňky dle dohody. Tel: Brno 334 430.

Vyměním hry na počítač Amiga 500 1MB. Tel: (02) 301 8952.

Nahraji nebo vyměním novinky i starší hry na Amigu 500. Radim Matušina, Dubňany č.1062, 696 03.

Koupím Amigu 500 s barevným monitorem. Vše nové, v záruce, v ceně do 21 000,-. Možno i jednotlivě. Jar. Pech, K otočce 779, Praha 4.

Vyměním kvalitní programy a hry na Amigu 500. Eventuelně koupím a prodám. Pošlete svůj seznam. Josef Novotný, Riegrova 330, Rovensko pod Troskami, 512 63.

Vyměním programy a hry na Amigu 500. Zašlete seznam. Adresa: Dalibor Zamykal, Krapkova 10, Olomouc, 779 00.

Sháním veškeré adventures od Sierry. Jen 100%. Možná je i výměna dalšího software. Tel: (02) 538 814.

Prodám novou přídavnou RAM 0,5MB na Amigu 500, osazenou 4 moderními čipy Siemens 1 MBit a baterií zálohovanými hodinami. P. Vondřička, Březová alej 1207, Liberec 1, 460 01.

Sháním kamaráda na výměnu programů a her na Amigu. Seznam zašlu, ty pošli svůj. Autorem tohoto originálního inzerátu je Karel König, Čerpadlová 5, Praha 9 (25 let).

Koupím, prodám, vyměním kvalitní hry a programy pro Amigu 500 (512 KB a 1MB) možno i přes modem. Adresa: Milan Nohejl, Přívory 104, 277 16, Všetaty.

Hledám hry pro Amigu. Nabídněte. Horáček, Bernolákova 1, 142 00, Praha 4.

Prodám nový TV modulátor pro A500 za 800 Kčs. ! Krzystek, Čáslavská 971, 735 81 Bohumín

Kdo pomuže začátečníkovi na A500 s vybudováním herního software? telefon. (02) 363 536 po 19.00.

MS DOS

Kdo nahraje kvalitní hry na PC XT/AT. Zašlete svůj seznam se stručnou charakteristikou. Nýdrle M., Buriánova 920/13, Liberec 6, 460 06.

Vyměním hry pro PC. Po zaslání seznamu zašlu svůj. Adresa: Petr Gabriel, Chemiku 124, 530 09 Pardubice.

Na IBM PC vymením kvalitné hry podia dohody. Zháňam Larry 3 a iné od Sierry. Ponúkam super hry. Branislav Uličný, A. Matušku 11, 080 01, Prešov, tel: 091/55723.

Sháním kamaráda pro výměnu her a programu na počítač PC IBM. Zašli svůj seznam, odepíšu hned. ilip Mirek, Nedašovská 334, 150 00, Praha 5 - Zličín.

Hry na PC - koupím nebo vyměnm za užitkové programy. Prosím, nabídněte!. Jan Liška, Krakovská 22, Praha 1 110 00 tel. (02) 268 570 večer

Prodám knihu Herout: MS DOS prakticky aneb Co v manuálu nebylo. Obsahuje příklady, triky a prakt. rady, rejstřík 108 stran, 35 Kčs. PKopp Máchova 16, 370 01 Č. Budějovice

Vyměním hry na PC AT popř. programy Petr Čech, Štětínská 361, 181 00 Praha 8, tel. (02) 855 29 18

OBROVSKÉ SLEVY PRO PŘEDPLATITELE!

EXCALIBUR ZA 14,41 KČS, AMIGA MAGAZIN ZA 19 KČS!

POMOCÍ KUPÓNU PRO SLEVU UŠETŘÍTE HROMADU PENĚZ

PŘEDPLATITELSKÁ CENA

PLNÁ CENA

kupón pošlete na adresu:

SMS
U PERGAMENTKY 8
170 00 PRAHA 7

Firma SMS vám obratem pošle složenku.

KUPÓN PRO SLEVU A DOPLNĚNÍ CHYBĚJÍCÍCH ČÍSEL

☒ ANO! Chci slevu na časopisy, které si předplatím, a budu je pak dostávat až do domu. Na jednotlivých časopisech ušetřím:

na 6 číslech AMIGA MAGAZINu za předplatitelskou cenu **128 Kčs ušetřím 40 Kčs + poštovné,**
na 12 číslech AMIGA MAGAZINu za předplatitelskou cenu **228 Kčs ušetřím 108 Kčs + poštovné,**
na 6 číslech EXCALIBURu za předplatitelskou cenu **95 Kčs ušetřím 13 Kčs + poštovné,**
na 12 číslech EXCALIBURu za předplatitelskou cenu **179 Kčs ušetřím 37 Kčs + poštovné,**
na 6 číslech PCM za sníženou cenu **60 Kčs ušetřím na poštovném 12 Kčs.**

Zde vyznačte, prosím, Vaši volbu:

pořadové číslo (No.)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
AMIGA MAGAZIN	●	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐								
EXCALIBUR	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐					
PCM	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐														
POSTAVTE SI VIRUS	☐	**OSOBNÍ POČÍTAČE**	●																				

☐ číslo ještě nevyšlo ☐ již vyšlé číslo, nezávazná objednávka
● číslo je rozebráno, obdržíte jej po případném dotisku

☐ již vyšlé časopisy zašlete až s novými čísly
☐ již vyšlé časopisy zašlete na dobírku (příplatek 12-15 Kčs)

jméno a příjmení

ulice / obec

PSČ město / pošta (piště, prosím, čitelně)

AMIGA Magazin 1/91 (No.1): Page Stream / Viry / TEM / Emulátory / Amiga 3000 / Soundtracker / Commodore 64: GEOS (I) / hry *(28 Kčs)*

AMIGA Magazin 2/91 (No.2): Emulátor Macintoshe / Mac 2 dos / DOS 2 DOS / GEOS / CDTV / AMIGA 3000 / Startrekker / Deluxe Paint III / hry *(28 Kčs)*

AMIGA Magazin 3/91 (No.3): Video Toaster / Bars & Pipes / Multimedia / Power Windows (I) / Videoscape 3D / dPaint III / Dungeon Master *(28 Kčs)*

EXCALIBUR 1/91 (No.1): Lotus Esprit Turbo Challenge / Super Cars / Elite / E Motion / Barbarian / Retaliator / Tusker / Pyjamarama / Space Quest I *(18 Kčs)*

EXCALIBUR 2/91 (No.2): Lem mings / F 19 Stealth Fighter / Winter Games / Xenon II / Shadow of the Beast I / Operation Stealth / Retaliator F 29 / Colony *(18 Kčs)*

EXCALIBUR 3/91 (No.3): Powermonger / Wings / Budokan / Flood / Operation Stealth / Sierra On Line / Arca noid / Supremacy / Harley Davidson *(18 Kčs)*

EXCALIBUR 4/91 (No.4): Dungeon Master Chaos Strike Back / Xenomorph / Shadow of the Beast II / B.A.T. / Hero's quest / Neuromancer *(18 Kčs)*

EXCALIBUR 5/91 (No.5): Elvira / Castle Master / Cadaver / Turrican / Loom / Space Quest III / Xenomorph návod / Powermonger / Equinox / Dizzy I *(18 Kčs)*

PCM SPECIAL'90 (No.1): DCTV / IBM PS/1 / Epson GT 6000 / DTP / Motorola 680xx / *EXCALIBUR No.0 příloha PCM*: Sentinel / Invaders / Space Quest *(10 Kčs)*

PCM 1/91 (No.2): Emulátory pro AMIGU a Atari ST / přehled AT příkazu běžných modemu / IBM PC a ti druzi / Apple Macintosh / AMIGA 3000 / Atari TT / NeXT / Star LC 10 / Text 602 *(10 Kčs)*

PCM 2/91 (No.3): Tiskárny do 1000 DM / Discovery 2400C / Jak neztratit data / MANUÁL: dBASE III+ (I) *(10 Kčs)*

POSTAVTE SI VIRUS. Kniha hlav ně pro uživatele AMIG, zajimajici se o Assem bler, jazyk C a OS Amigy. Z obsahu: MC 68000 / OS Amigy / Knihovny / C / Assembler / Struktura viru / Jednoduchý program pro ochranu před viry *(49 Kčs, cca 100 stran)*

☒ ANO v rubrice

Chci si dát zdarma soukromý inzerát do časopisu
☐ **PCM** ☐ **EXCALIBUR**

☐ **MS-DOS** ☐ **AMIGA** ☐ **ATARI ST/TT** ☐ **APPLE** ☐ **HARDWARE**
☐ **ATARI XL/XE** ☐ **C64/128** ☐ **SINCLAIR** ☐ **RŮZNÉ** ☐ **KLUBY**

INZERCE

Text inzerátu včetně adresy nebo telefonního čísla:

V časopise počítačových her Excalibur bych rád četl

ANKETA

Excalibur
P.O.BOX 414
111 21 PRAHA 1

TIP na hru měsíce 6

I ten trpělivý a oddaný přítel počítač vás umí někdy pozlobit. Nechceme přivolávat to nejhorší, ale třeba opravdu budete bez proudu. Nebo se vás u počítače sejde trochu víc a už je tu spor o právo sedět před obrazovkou. Většinou vítězí majitel a ostatní kamarádi bývají zpravidla naštvaní. Pro tyhle případy chceme v Excaliburu psát pravidelně také o nepočítačových hrách. Vždyť nejenom chlebem a computerem je mladý člověk živ.

Dneska si s námi udělejte výlet na sever a nejdříve si přečtěte, jak výborný nápad a obchodní talent spolu s mocnou silou hry (power play) dokázaly divy.

NESMYSL NA NITI »PŘINESL MILIONY«

Kolem Jablonce nad Nisou jsou městečka a vesnice tak namačkány, že ani nepoznáte kde jedna obec končí a kde začíná druhá. Větší dílny a továrny se posadily na té trošce rovného místa, která tu je jenom v údolích potoků, stékajících z Jizerských hor.

Žádný div, že když se roku 1907 pan Schowanek z Polubného rozhodoval podnikat ve velkém, vybral se přes kopec a zvolil si místo pro novou továrnu na pravém břehu Kamenice, na kraji Albrechtic. Na druhém břehu už začíná svah tannvaldského Špičáku. Dneska tenhle kopec se sjezdovkou na severní straně znají lyžaři z poloviny Čech, ale lidem ze začátku století připadlo lyžování stejně výstřední, jako nám připadá létání na rogalu. Proto se pan Schowanek, který v národnostně smíšeném prostředí zaměnil české s na začátku jména za německou výslovnost, proto se při pohledu ze Špičáku nerozhodl pro lyžařský vlek, ale řekl si, že využije surovinu, kterou měl na dosah ruky.

Lesy se táhly až ke staré pruské hranici a pak ještě dál a dál. Možná padesát kilometrů vzdušnou čarou. Zelené moře se zdálo nevyčerpatelné. Schowankovo rozhodnutí bylo jednoznačné. Bude vyrábět dřevěné perle a ozdobnické zboží. Tyhle dřevěné bižuterní doplňky pujdou ve spolupráci se skláři z Jablonce jistě dobře na odbyt.

Jak rozhodnul, tak udělal. Byla to první správná úvaha pana podnikatele. Však také zakrátko uvádí v reklamách, že má nejmodernější a také největší závod na výrobu dřevěných perel v Evropě. Ale jenom jeden nápad málokdy stačí, proto přišel v roce 1927 druhý a stejně dobrý. Albrechtický podnik začal vyrábět také hračky a stolní hry.

Pokračování příběhu by si měli dobře přečíst všichni ti, kteří se vyjadřují o přirozené lidské hravosti pohrdlivě. Síla hry se nesmí podceňovat. Za dva roky po rozšíření sortimentu přišel krach na burze a následovala celosvětová krize. Jak v takové pohnuté době obstojí továrna, která vyrábí dřevěné zbytečnosti? Během krize přišel třetí a nejlepší nápad. V katalogu pro rok 1932 se objevil vůbec poprvé.

Dřevěný setrvačník, roztáčený jen navíjenou šňůrkou. Doputuje až na konec šňůrky a potom se zas pomalu šplhá vzhůru k ruce, která jej znovu a znovu uvádí do pohybu. Nesmysl na niti s bláznivým jménem JO-JO. Že nesmysl? Možná, ale propadla mu celá Evropa. Každý to chtěl zkusit. Schowankova továrna mu to rada umožnila. V roce 1935 tak mohla zaměstnávat 1308 dělníků a 37 úředníků. Jojo přineslo milionové zisky. Právě dnes dovedeme ocenit to nejdůležitější, že malicherná hračka dala práci a výdělek stovkám lidí v horách.

Slibný rozvoj podniku přerušil jiný nesmysl. Už nebyl na niti, zblaznil však stejně všecky kolem. Pro Čechy měl jméno stejně směšné. Ada...

Velká bílá budova nad Kamenicí je dnes sídlem státního podniku TOFA Albrechtice v Jizerských horách. Prochlé, vyrovnané dříví všude kolem na skládkách nás přesvědčuje, že se zaměření výroby nezměnilo. 570 lidí tu dělá dřevěné hračky a stavebnice, dřevěnou bižuterii, pianinové a klavírové mechaniky a samozřejmě také hry.

Ve skupině stolních, neboli deskových her vede bezpečně královská hra šachy. TOFA ročně produkuje padesát tisíc souprav. To je přes 800.000 "pindíků", kteří opouštějí továrnu. Jedni odcházejí v papírové krabičce, druzí v luxusní dřevěné bedýnce s intarzií -vykládanou šachovnicí na víku, další v sáčku se šachovnicí svinutou do tenké ruličky.

Šachy jsou také součástí Souboru her, který ještě naleznete v prodejnách. V Souboru najdete šachy, dámu, domino, "blechy", loto a vlčka "ber-dej". Prodávají se i další albrechtické soubory. S cizími hrami seznámí Hry orientu. Jsou to opět šachy a dále málo známé hry: Ko - No, Siga, Maharádža a sipahiové, Hasami - šógi, Tygří hra, Devět vojáků, Dostihy, Sedm levhartů a Hra v kostky. Ve sbírce 10 deskových her kraluje především dáma. Na jediném herním plánu si můžete hrát dámu anglickou, malou nebo tureckou či žravou. Se stejnými kameny i na stejné šachovnici lze ještě hrát Roháče, Hasami - šógi, Ming - mang, Šachování i Vlka se psy. Nelákají vás už jenom ty zajímavé názvy? Jestliže ano, pak musíte vědět, že pro letošek připravuje TOFA vánoční "trhák". Bude to POKLADNICE HER ve velké krabici s knížkou o 155 stranách, kde známý odborník na takové hry, pan Miloš Zapletal, podrobně popisuje rovnou stovku her. V POKLADNICI nebude chybět ani ruleta, ani superšachy.

COURSE DE LA PAIX

Course de la paix. Pod tímto málo známým jménem Závodu míru (P-B-W) dala Tofa na trh novou stolní hru. Velká, pěkná barevná krabice obsahuje zajímavou hru pro dva až pět hráčů. Na lepenkovém, sestavovaném hracím plánu mohou malí dřevění "cyklisté" svádět docela urputné boje. Budou se přitom řídit přiloženým návodem a mohou tak jet etapy, časovku i kriteria. Postup po dráze, rozdělené na šestiúhelníky, se řídí házením kostek. Jsou tři, protože při opravdickém závodění se musí také zrychlovat či brzdit. Pravidla hry respektují charakter cyklistických soubojů ve skupinách. Důležité jsou "úniky", při kterých se může vždy větší počet kamenů vzdálit od ostatních. Osamocené postupují zase samozřejmě mnohem pomaleji. Hra není bez napětí a není pouhým "Člověče".

Dřevěné figurky cyklistů si musíte sami "oblékat". Je přiložen aršík s nálepkami dresů, ale přiznám se, že to je nimravá a pomalá práce. Zato hrací plán jde rychle složit, ovšem kvalitní lepenka je pořád ještě zbožným přáním. Také návod by si zasloužil obrázky, třeba našich vítězů "Varšavy". Jistě by tím stoupla přitažlivost hry, která díky málo známému názvu a dosti neúměrné ceně, (kolem 100 Kčs, ale tak podražily všechny hry!), zůstává trochu stranou zájmu. JORIS

TIPY A TRIKY

Záchranná služba Excaliburu pro fandy počítačových her

CLOWN'O'MANIA *A*

Když kdykoliv stiskneš ‹Help›, získáš Extra skoky a novou zásobu žiletek.

CHUBBY GRISTLE *A*ST*

Na titulní obrazovce vyťukej ‹BUUURRP›. Získáš nekonečné životy.

CYBERNOID *A*ST*

Nekonečné životy - napsat na titulní obrazovce heslo ‹RAISTLIN›.

CYBERNOID II *A*

Nekonečné životy pro druhý díl - na titulní stránce napsat ‹NECRONOMICON›.

DARK SIDE *A*ST*

Na obrázku s fotografiemi programátorů stiskni najednou ‹2›, ‹8›, a ‹Fire›.

DEFENDER OF THE CROWN *A*

Když se začne nahrávat druhý disk, drž stále stačené písmeno ‹K›. Nebudou ti ubývat rytíři.

DOGS OF WAR *A*ST*

Než začneš hrát, napiš ‹TIMBO›. Pak stiskni ‹F5› a odpadnou všechny problémy.

DOUBLE DRAGON *A*

Na titulní stránce vyťukej ‹R U CALLING MY PINT A POFF?› a pak stiskni ‹Return›. Při hře můžeš použít klávesu ‹Delete›. Spolehlivě vymaže všechny nepřátele.

DRAGON NINJA *A*ST*

Kdykoliv při hře naťukej ‹TERRIFIC›. Pak stačí zmáčknout ‹F3› a budeš nesmrtelný. Když stiskneš ‹L›, dostaneš se do další úrovně.

DRAGONSCAPE *A*

Chceš se dostal do další level? Pak stiskni ‹Alt› a dolní kurzorovou klávesu.

DRAGON'S LAIR *A*

Na "credit" obrazovce stiskni najednou ‹Esc›, ‹R›, ‹/›, ‹L›, ‹N› (pozor, na německé a anglické klávesnici je lomítko jinde - platí anglická verze klávesnice!). Pak už se můžeš jenom divat.

DRILLER *A*ST*

Na začátku hry uvidíš malý domek. Zasáhni ho nejméně 20x a najednou se "přetransformuješ" v letadlo.

EXOLON *A*ST*

Podepiš se jako ‹AD ASTRA› v tabulce nejlepších. Určitě ti to příště půjde ještě lépe!

EYE OF HORUS *A*ST*

Napiš ‹SPAM› v "kreditní" obrazovce. Budeš mít nekonečné životy.

FALCON *A*ST*

Za letu kdykoliv zmačkni ‹X›, ‹Shift› a ‹Ctrl›. Doplní se ti munice.

FERNANDEZ MUST DIE *A*ST*

Zastav hru a naťukej ‹SPINYNORMAN› přeruš hru a s chutí do akce!

FLYING SHARK *A*ST*

Je několik možností, jak si zjednodušit hru. Napiš do high-score ‹KD›, získáš nekonečné životy, ‹RAB› a budeš nesmrtelný. Také můžeš vykoumat, co se stane po zapsání ‹RLH› nebo ‹JGL›. Po napsání ale nikdy nezapomeň stisknout také ‹5› na numerické klávesnici, fire na joysticku, levé tlačítko myši a svůj nos.

FORGOTTEN WORLDS *A*ST*

Naťukej ‹ARD› na titulní obrazovce a nakonec stiskni ‹Help›. Tlačítko ‹S› tě přenese do obchodu a ‹N› teleportuje do další level.

HYBRIS *A*ST*

V tabulce nejlepších se podepiš jako COMMANDER. Pak zapneš ‹F10› imunitu, ‹F9› je teleport do další úrovně a pomocí kláves ‹F-2› až ‹F-8› se můžeš plně ozbrojit do dalších bojů.

IKARI WARRIORS *A*ST*

V hi-score napiš FREERIDE. Získáš "volnou jízdu".

INSANITY FIGHT *A*

Stiskni najednou obě tlačítka na myši, ‹Fire› a ‹L›. PS: Když jsem se o to pokoušel, přišel jsem na to, že ‹L› se nejlépe mačká nosem.

IMPOSAMOLE *A*

Tady máte několik podpisových jmen do high-score:
HEINZ
OUCHOUCH
COMMANDO
JUGGELERS
ANNFRANK
LUMBERJACK
Co se kdy stane, je už hádankou pro vás!

LAST DUEL *A*

Pomocí klávesy ‹F9› zastav hru, potom zmáčkni ‹Help›, ‹Left Shift› a ‹1›. Teď můžeš použít všechny funkční klávesy pro přechod z úrovně do úrovně, klávesa ‹F8› zapíná nekonečné životy.

LEDSTORM *A*ST*

Napiš ‹DAVID BROADHURST WANTS TO CHEAT› a budeš mít neomezený počet životů. Na Amize udělej ještě jednu mezeru navíc mezi druhým a třetím slovem.